

昭和63年7月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第7号(通巻16号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX FAN

●LIST
ゲーム
プログラム
11本!!

●秘情報満載

《ファミクルパロディック》
《全10面マップ大公開》

ゲーム十字軍

●NEW

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

ルパン三世 バビロンの黄金伝説

ザ・マン・アイ・ラブ

ブレイカー

クイズ雑学オリンピック わたなべわたる編

ファミリーボクシング

ソリテア・ロイヤル

クレイズ

拔忍伝説番外編



超最新情報

ザ・サタールン・オブリビオン
イルドゴルフ
R・T・P・E

●ATTACK

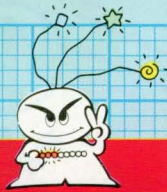
1988

JULY

360YEN

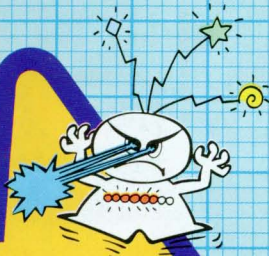
07

何^してあそぼ?



キットだ。

センサーキットを
発明したドクターD



●〈光センサー〉
体験画面。暗闇の中、
グッスリやすみ中の
博士。センサーを光にか
ざすと、アレッ、まぶしさに
目をつむってしまう博士。

さらに、**光** センサーにすすめ。

応用作品例②
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセッ
ト「センサーキット」にあらかじめ組みこ
まれているプザー音を運動させれば、
朝の光を感じて、MSX2は目覚
ましアラームに早がわった。●他
に、(コキプリ感知機)(台所
のある場所を通った(=光を
ささぎった)コキプリの数を
測定する)など、お
母さんの役にも立
てる!



作品
募集!

キミのアイデア、
待ってるぞ!

●〈音センサー〉
体験画面。画面の博
士に呼びかけるように、
センサーに向かって大声
を出してみよう。アッ、博
士が耳をふさいだ!

そして、**音**

センサーに挑戦。

応用作品例③
音で占う自動おみくじ
グラフ画面上で音の大きさにあわせて
「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意し
た画面が出てくるようにプログラム。あ
たは音センサーに向かって手をた
たくだけでその音の強さで自動
占いでくれる。●他に、大声
大会にも使えるぞ



この夏「センサーキット」でチャレンジだ!
「エレクトロニクス
工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日〜9月30日 ●くわしくは
①商品付属の応募のご案内、又は
②ラジオの製作B月号を参照せよ。

ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、
ボース機能搭載●かな、CAPロック等の集中イ
ンジケーター●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



スピコン、連射ターボ。遊びを極めた弟分。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲ
ム進行自由自在●カーソルジョイスティック
付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1II HB-F1II
¥29,800



遊びが進化するなら、
鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが
欲しい。14型・アナログRGBモニターデ
ィスプレイ。●2000文字表示のブラック
トリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

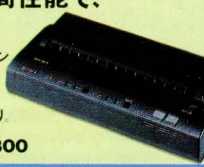
ビデオ入力つき
F1ディスプレイ **CPS-14F1** ¥64,800



いいアイデアなら、高性能で、
プリントアウト。

●切り換え一発/6種のマルチフォント
●音の静かなサーマル(熱転
写)方式による美しい印字。
高性能プリンタだから、この天才ぶり。

F1プリンタ **HBP-F1** ¥44,800



キミのF1IIを強力
ディスクマシンに。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身
させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2
DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1
IIと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ **HBD-F1** ¥36,800



SONY

ディスクゲーム、極めつきの大作が来た。

ユーラシア全土を統一するのは誰だ!!

わずか5人の家族を
200万の大騎馬軍団
へと成長させ、
モンゴル・アジア・ユーラシアを統一
空前の一大帝国を築きあげた英雄
ジンギスカン。その巨人の愛と戦い
と夢に迫る。壮大なシミュ
レーション・ウォー・
ゲームだ。

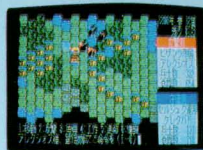
鬼オシバサワ・コウの
これぞ自作!



もはや
ゲームじゃ
ない。キミの
もうひとつの
人生だ!



●壮大なスケールをその
まま伝える迫力・洗練の
グラフィックス。



↑ 戦いにつく戦い。これは臨
場感あふれるHEX 戦の
一面だ。
■ BGM全曲オリジナル
■ 新コマンド導入で戦術アップ
多彩な戦術コマンドをどうあ
つつか。キミのウデしたいだ

シナリオは2篇(モンゴル篇・
世界篇)。世界篇は4人まで
のマルチプレイ方式。↓



蒼き狼と白き牝鹿

ど迫力のゲームを
受けてたつ、実力派の
ディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコ
ン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、
CAPロック等の集中インジケータゾー
ン●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



●將軍の技テキヤ、
後継者づくりなど、
キミの「人間」を見
る眼も試されるぞ!



ジンギスカン

6/21
新発売

MSX2
2DD × 2
¥9,800
HBJ-G080D
©KOEI

歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作!

天下統一へ、血沸く!
舞台は戦国の世。戦略・戦術の
限りをつくして、いまこそライ
バル大名を蹴ちらすときだ!

世紀のロングセラー **MSX2**
信長の野望 2DD × 2
全・国・版 HB-J-G064D
¥8,800 ©KOEI

中国統一へ、肉躍る!
何と255名の登場人物。敵に回
せば手強い知将・猛将教知れず。
男の統率力が問われるときだ!

知略の総力戦 **三國志** **MSX2** 2DD × 2
HB-J-G065D
¥12,800 ©KOEI



メガロムゲームの大拳闘作だ。

スピコン、連射ターボ。
勝つために
生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコン
でゲーム進行自由自在●カーソルジョイス
ティック付き●かな・CAP等の集中イン
ジケータ

F1II HB-F1II
¥29,800



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは
実力世界NO.1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、
ウォッチ(観戦)モードで相手の実力
をうかがい、ランキングorトーナメントモードで
世界チャンプを目指す。6つのモード8人までの
プレイヤーで遊べる、奥の深い
ボクシングゲームだ!



MSX2 2メガROM
HBS-G066C ¥5,800
©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.



試合に勝つことに
パワーアップ。次
の挑戦者は、誰だ。

ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ

6/21
新発売

敵は
強力
7人衆!

MSX2初の
本格ボク
シング
ゲーム

① 冷静で、
② ケンカつ早い男が勝つぜ。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー一階カタログMF係へお申し込み下さい。●MSX はアスキーの商標です。
●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。



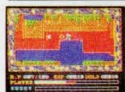
FAN SCOOP

最新情報 NEW GAME BIG 4 6
この夏話題のビッグゲーム4本まとめて緊急報告



R・TYPE

●おなじみのあの『R・TYPE』がMSX1版で登場



EISEN II

●『EISEN』の真のエンディングはここに隠されていた



Galactica of Inter

●ひたすら忠実に移植された、MSX版イスターを見よ



Aresta

●高速スクロールに、泣く子どもだまるシューティング!!

FAN ATTACK

先月に続きJAPANマスタースとWORLD CUPを攻略

ワールドゴルフII

いくらでも出てくるゲームのあれこれ

ゲーム十字軍

●ファミパロ、抜忍、ドラクエII、激ペナ……ほか

街に出てから考えよう

FAN FAN BOX

●コンパイルが放つディスク版雑誌とは?……ほか

1画面6本をふくむ11本のバラエティ

ファンダム

●DULVERS/ZIRETTA MISSILE/はたあげごっこ/がんばれターKU N//どこいくの/SUPER BALL/DIAMOND・DUST/馬跳び/Keimer/Many Many Many/RED STAR

MSXの音楽とサウンド

ファンダムハウス

FAN STRATEGY

連載小説

「葦名盛氏奮戦記」その4

読者アンケート ●掲載ゲームソフト 70本プレゼントノ 76

アタック・NWG『竜宮帝国の逆襲』

THE LINKS INFORMATION PAGE

FAN NEWS



信長や三国志をはるかに上回る規模をもった歴史ものシミュレーション

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

おなじみルパン三世がルパン三世 バビロンの黄金伝説 100
またまた大活躍ノ

ニューヨークが舞台の ザ・マン・アイ・ラブ 102
アメコミ調の本格ミステリー

2人で遊べる/ ブレイカー 104
たてスクロールのブロックくずし

ふわふわ空中飛行が楽しい クレイズ 106
3Dアドベンチャー・アクション

前作『抜忍伝説』を超えて、 抜忍伝説番外編 107
妖怪牛太郎目覚めるノ

MSXで楽しめる、1人 ソリテア ロイヤル 108
遊びのカードゲーム集

リアルな迫力でたっぷり ファミリーボクシング 109
楽しめるボクシングゲーム

個性的な美少女系の クイズ雑学 わたなべわたる編 110
グラフィックが楽しめる

●発売になったゲームを再チェック

ON SALE

●今月は4月14日から5月14日まで

超新作ソフトをたっぷり紹介

COMING SOON

●王家の谷〜エルギーザの封印/アカンベドラゴン/囲碁倶楽部/殺意の接吻/スペースシャトル/TDF〜怪獣大戦争

MSX新作発売予定表 ●MSXの新作の発売予定 115
はここを見ればバッチリノ

FAN CLIP R・TYPE アイテム販売・ABIKO/AKIO/NORIBOZ 116

今年の夏を熱くする、現在開発進行形ゲームをスクープ!

FAN SCOOP

今年の夏は暑く、いや、熱くなりそうだ。究極のシューティングが日本、感動のロールプレイングが日本。どれを取っても、かならず見る者を熱くさせるゲームだ。今のうちに、冷房の準備をしておこう。

夏まで待てない!!

NEW GAME

BIG 1
ニューゲーム・ビッグ・フォー



泣く子も燃える究極シューティング!

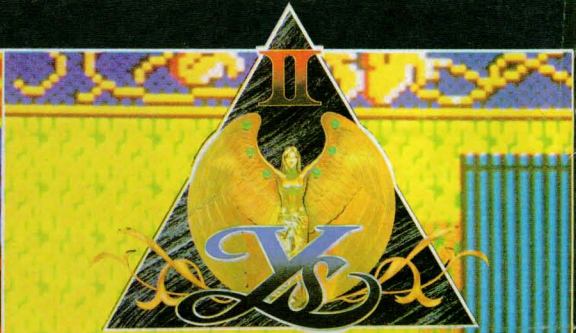
R-TYPE

OBSERVATORY



巨大な塔を舞台に冒険するARPG!

THE RETURN OF ISHTAR

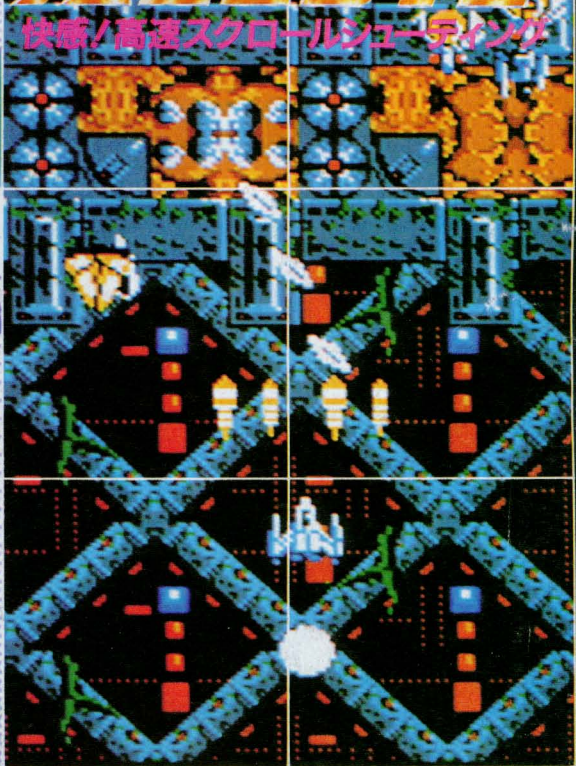


感動のストーリーを味わえるARPG



ALESTE

快感/高速スクロールシューティング



媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価格	未定

R・TYPE

アール・タイプ

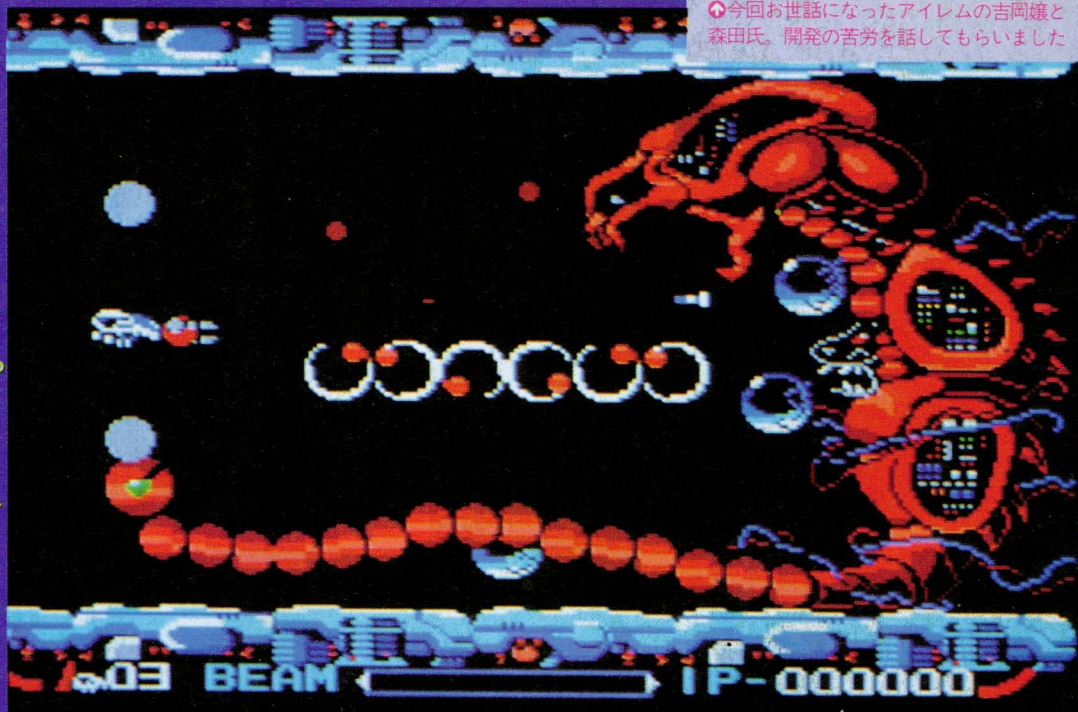
『R・TYPE』、MSX界を侵略す!!

『R・TYPE』。ゲームの知識を少しでも持っている人には、聞き覚えがあるタイトルだろう。

変化に富んだパワーアップ、グロテスクな敵の数々、そして、人間の破壊願望を満たすゲーム性。

『グラディウス』以降、過激なシューティングが少なかったアーケードに、突如現れた衝撃作だ。

この夏、その衝撃のモンスターは、アーケードを飛び出しMSX界をも侵略しようとしている。



★ステージ1のボスキャラ・ドブケラドプス。激しい攻撃と触手の動きはアーケードさながら。これだけでも満足してしまう



◆今回お世話になったアイレムの吉岡嬢と森田氏。開発の苦勞を話してもらいました



↑画面はMSX1、2両方に対応している。2では少し見た目が違う。ちなみにこれは?

手応えはまさに『R・TYPE』だ!

『R・TYPE』がアーケードに登場したとき、画面せましと動きまわる敵キャラと暴力的なゲーム展開に、多くの人間が衝撃を受けたはず。

そして、それがPCエンジンに移植されたときも、完璧なまでに再現されたグラフィックと動きに、やはり多くの

人間が衝撃を受けただろう。

それでは、MSX版の『R・TYPE』はどんな衝撃を与えてくれるのだろうか?

実際にMSX版をプレイしてみて、それがまさに『R・TYPE』なのだと感じた。ゲームの持つ雰囲気、手応えというものが完全に再現されているのには、だれもが衝撃を受けるだろう。次ページでその1部を明らかにしたい。

R・TYPEに秘められた数々の魅力をクローズアップ

MSX版「R・TYPE」の開発がスタートしたのは、今年の3月。記事中に掲載した写真はその2か月後、つまり5月に撮影したもの。たった2か月で作り上げたとは思えない出来だ。

不気味なグラフィック、臨場感あるBGM、「R・TYPE」の魅力は数え上げたらキリがない。しかし、なかでも特に魅力的なのは、迫力ある自機のパワーアップと、敵やボスキャラの凝った動きだ。

もちろん、MSX版「R・TYPE」でも、アーケード版のスタッフが監修をしているだけあって、それらの魅力は十分感じられる。ここでは、その魅力の数々をクローズアップしてみたい。



↑背景は完璧ではないけど、雰囲気たっぷりだ

迫力のパワーアップの前には敵でさえたじろぐ!

「R・TYPE」に登場する自機は、これでもかというほどパワーアップする。

自機にはじめから装備されている通常弾は、ボタンを押せばなしにすることで波動

砲になる。また、カプセルを取れば3種類の色あざやかなレーザーが撃てる。

とにかく、こんなスペースでは書ききれないほど、魅力だらけのゲームなのだ。

波動砲のパワーをためれば効果増大

自機に装備された通常弾は、パワーをたくわえると3段階に貫通力が違ふ波動砲が撃てる。強い敵には有効だ。



①波動砲を撃つためのパワーをたくわえるには1秒ちょっとかかる



②この程度の波動砲は小刻みに撃てるが、威力は弱い

③いわゆるハーフパワーの波動砲で、威力はかなり増す

④最大パワーの波動砲。ボスキャラに対しても効果的

カプセルを取れば装備が充実する

POWアーマーという敵キャラ(右下の写真参照)を倒すと出現する、6種類の



①自機の下をガードするビット。体当たりさせ、敵を倒すことも可能

その内容は、スピードアップ、オプション、ミサイル、そして3種類のレーザーだ。状況に応じて取るユニットを選ぼう。



②2発の自動追尾ミサイルはあまり威力はないがたのしい補助装置だ

派手なレーザーもみごとに再現!

レーザーユニットを取ると、フォースというものが現れる。分離、合体が可能なオプション的なもので、これを自機に装備すれば、レーザーが撃てるようになる。さらにレーザーユニットを取り続ければ、レーザー、フォースともに3段階パワーアップする。



反射レーザー

フォースから3本のレーザーが発射される。そのうち2本は斜め方向に飛んでいき、障害物に当たると反射する。



対空レーザー

さながらDNAのようにうねうねとしたレーザーが発射される。貫通力が高く、攻撃範囲もかなり広い。



対地レーザー

上下に帯状のレーザーが発射される。壁や地面をはうように攻撃するが、前方、後方に対して弱い。

ボスキャラだってなんだってウネウネ動いてしまうぞ!

MSX版『R・TYPE』は、敵やボスキャラの動きに関して文句のつけようがない。どんなに小さい敵も、アーケードと同じように細かな動きをするし、ボスキャラも当然迫り力もので動きまわる。

特にステージ1のボスキャラの動きは特筆もので、触手をウネウネ動かしながら弾を吐く姿は、心臓の弱い人にはちょっと刺激が強すぎるかもしれない。



①右にいる敵は機体の上部を左右に振りながら接近する



②自機の進路を妨害する「ゴドラン」。時計まわりに回転する

また、今回は紹介できなかったが、ステージ2のボスキャラのグロテスクな動きも思わず背筋が寒くなるほど。

ここまでの作品を作り上げた開発の方々の意気込みにはつくづく感心せざるを得ない。

中型キャラの動きも手抜きはナシ



③中型キャラ「タブロック」は、敵ながらかなりカッコイイ。自機を射程内に捕らえたとたんに……



④体内から誘導ミサイルをいっせいに発射。このあたりの動きは、アーケード版を忠実に再現している



⑤ドブケラドプスの触手が、やたらと動く多関節の感じが、うまく表現されている。この動きを見せてあげられないのは残念だけど連続写真で雰囲気をつかんでほしい



ステージ2以降も着々と開発進行中

MSX版『R・TYPE』の制作は、この夏の発売めざして作業進行中だ。早く先のステージが見たいという読者のために、開発中のステージ2、3の一部を紹介しよう。ステージ2は『R・TYPE』全ステージ中、もっとも気持ち悪い舞台、敵の出現に大興奮。ステージ3は巨大戦艦をひたすら破壊しつづけるという、かなり壮絶な内容だ。いつの間にかカブレイしているマシンがMSXだということを忘れさせる出来の『R・TYPE』は、あまりのデータの多さに、3メガROMの大容量で発売される。しかもBGMIはFM/パップ(P33参照)対応のFM音源になる予定。



⑥これはステージ2のワンシーン。上下の壁にはエイリアンが潜んでいて、自機が近づくと突然飛び出てくる



⑦ステージ3は巨大戦艦が登場! 1画面にはとてもおさまらないほどの巨大さだ



媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

イースII

あの『イース』に続編が登場！

システム、ストーリー、サウンド、あらゆる面で完成された秀作RPG『イース』。その『イース』を上回る完成度のRPGが、この夏リリースされる。その名は『イースII』。ディスプレイ内に広がる剣と魔法の世界は、へたな映画を越える壮大さだ。



↑『イースII』開発スタッフの1人、日本ファルコムの桶谷氏。取材の御協力に感謝

これがイースIIの冒険の舞台

● 天空に浮かぶイースの国が今回の舞台。そして、ランスの村から物語は始まるのだ

『イース』の謎がついに明かされる

『イース』では、平和なイースの国が滅びゆくさまが記された『イースの本』を、悪の根源ダルク=ファクト率いる魔物たちの手から取りもどすのが目的だった。しかし、その目的をはたしても、イースの本の持つ意味、ストーリーの全貌がわからず、疑問の残るエンディングをむかえた。

前作で明らかにされなかった数々の謎は、『イースII』をプレイしていくうちに、ひとつ、またひとつと明らかになる。やがて、壮大なストーリーの全貌が見えてくる……。



↑これがゲームの基本画面だ。細部にまで気を使った背景がなんとも美しい

2作とも基本的なシステムは、ほとんど同じ。今作には新しい要素として、主人公の能力に魔法が追加されている。

さらに、マップの広さ、グラフィックの美しさ、そしてBGMのセンスなどは、前作以上に磨きがかかっている。

とってもキレイなオープニング



↑イースの国に飛ばされた主人公を助けてくれる少女・リリア



↑まばゆい光が闇を切り裂き、その中から怪しい男が出現する



©日本ファルコム

※画面は開発中のものです。

↑まるで映画のプロローグのような美しさだ

飽きることない、変化に富んだ『イースII』の世界

物語の始まりはランスの村から

『イースII』の世界は前作よりも変化に富んでいて、マップ自体の広さも数倍という壮大なものだ。その世界の全部をここで紹介するのは不可能なので、まずは物語の始まりの場所となるランスの村を紹介しよう。

この村で、プレイヤーは自分のなすべき目的を知ることになる。まず、前作で敵から取りもどした6冊の「イースの書」を、正当な持ち主である6人の神官に渡すことだ。このゲームではイベントの終わりが次のイベントの始まりとなる場合が多い。最初の目的をはたす頃には、つぎの目的が見えてくるだろう。

美しい舞台が、キミの前に広がる

物語が進んでいくと、いつからか人も住まない廃墟や、捨てられた廃坑へと舞台は移っていく。マップの構造はかなり複雑で、マッピングをしないと移動するのは大変だ。

ギドの店

剣、防具、盾を売っている店。『イースII』では建物に入ると、そこにいる人のグラフィックが現れる。これも前作以上の美しさだ。

長老の家

ランスの村でいちばん知識のある、長老の家だ。彼に会って話を聞けば、いろんな情報を得られるはずだけど、あいにく姿が見えなかった……。

パノアの家

オープニングに出てきて、主人公を助けてくれた女の子の家。やがて彼女は、この物語の重要な力ギをにぎる存在となる……。



数々のイベントをこなしていけば、冒険の舞台はさらに広がっていく。村をしだいに離れて、氷に閉ざされた山々、灼熱地獄の溶岩地帯、そして敵の総本山である神殿内部などなど。前作以上に苦しめられることは、まず間違いないだろう。



↑見渡すかぎり氷に包まれた山々。ここには、滑り台なんてものがあるのだ……



↑がらんと雰囲気が変わって、溶岩が噴き出すステージ。細い道で敵と鉢合わせ

『イース』との違いをピックアップ

ファンタジーの世界には魔法がつきものだが、前作には魔法というものが存在しなかった。ところが『イースII』ではうまくゲームを進めていけば、さまざまな魔法が使えるようになるのだ。これで、敵との戦いも変化あるものになっている。あらゆる面で、前作以上のおもしろさを徹底的に追求した『イースII』、この夏、見逃せないRPGだ。

魔法が加わって、戦いも楽しさ2倍!



③ 敵に向かって炎を放射！一度でも魔法を使うと、その便利さに病みつきになる。攻撃以外にも、いろんな効果の魔法を覚えられる。M P という表示が増えた



PACにも対応
セーブ&ロード



↑PACがあれば、面倒なディスクの差し替えなしでセーブ、ロードができ、とても便利だ

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	未定



ザ・リターンオブイシター

『ドルアーガの塔』の続編、ついに登場

アーケード初のRPGとして話題になった、『ドルアーガの塔』。その続編として登場し、熱狂的なファンを生み出した『ザ・リターンオブイシター』が、MSXに出現してしまう！

立体感たっぷりの
モンスターたち！

「イシター」を楽しいゲームにしている要素のひとつは、立体感たっぷりのモンスター

これはアーケード版の写真です、といってもわからないくらい、グラフィックが良く再現されている

呪文は64種類

攻撃

防御

治療

特別

認識

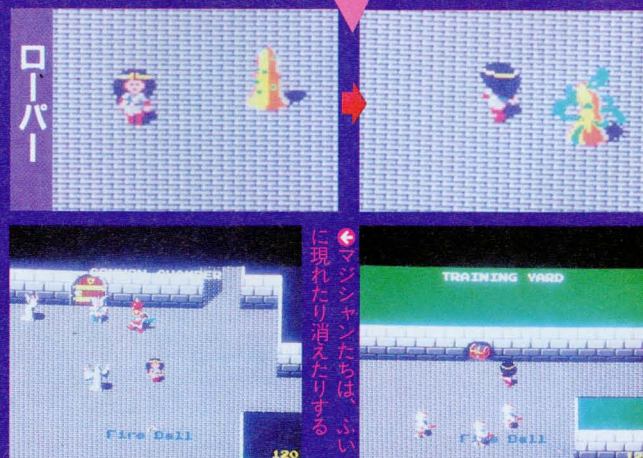
援助



呪文は画面の下方に表示される。使い方に慣れるまでがたいへんだ



キャラクタの細かい動きも忠実



カイが近づくと不気味に動きたすローパー

剣士たちのヨロイなども細部まで再現されている

マジシャンたちは、ふいに現れたり消えたりする



©ナムコ

※画面は開発中のものです。

『イシター』の良さをマップごとと紹介!

鍵を見つけ扉に直行、それが基本だ

前作でドルアーガの塔を昇りつめ、悪しきドルアーガを倒したギルが、助け出したカイとともに塔を脱出する、と

というのが『イシター』の目的。広いフロアの中を歩き回って鍵を見つけ、扉を開けて脱出路を探し出すのだ。また、数々の宝物も手に入れないといけない。



↑こんな広いフロアの中から、とても小さな鍵を探し出すなんてタイヘン



↑鍵を取ったら扉へひたすら向かう。ギルとカイ、2人並んで入ろう



↑扉が開き、次のフロアへ進めるようになった。フロアのつながりを覚えればベスト

TOP OF THE TOWER MAP(最上階マップ)



↑ドルアーガの塔・最上階マップを紹介しよう。このフロアは単純な通路と小部屋だけで構成されているので、迷うことはまずないだろう

超々細部までもがアーケードに忠実

『イシター』の舞台となる、全128フロアのタワー内部。そのグラフィックは美しく、壁

などはきれいにグラデーションがかかっている。すでに発売されている多機種パソコン版のグラフィックと比べても、MSX2版が劣っているところなどないだろう。

また、アーケード版の『イシター』に存在した、本編とは少しかけはなれた楽しいイベントももちろん変わらず再現されている。なにしろ、アーケード版にあ

ったバグまで再現されているというのだから、おどろきだ。アーケード版を知っている人も、そうでない人も、ともに楽しめそうな期待のRPGだ。

アーケード版にあったあのシーン、このシーンみんなある!



↑通路の行き止まりになぜか机が。完成版ではプログラマが座っている



↑簡単に訳すと、「この部屋に入るべからず」という意味になる。行く手に待つのは、生か死か……



↑前作で、ギルが倒したドルアーガの墓がここにある。だが、いったい誰が作り上げたのだろうか……



↑クオックスという巨大なモンスターが通路で寝ている!

ALESTEE

アレスタ

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

撃つ! よける! 文句なしに大興奮する

セガ版で発売され、全国のシューティングファンの血を熱くさせている『アレスタ』。その興奮が、この夏にMSXでも体験できることになった。

『アレスタ』は、ひたすら敵を撃つ、という単純明快なシューティング。それを飾るのが、高速スクロール、美しい背景、FM音源のBGMだ。

MSX版は、セガ版にはなかったステージ、特殊兵器を加え、FMパックに対応してBGMが鳴ってしまうという、パワーアップした内容で登場。

気分しだいで、お好みパワーアップ

『アレスタ』のパワーアップは、大きく分けて2種類。敵を撃つと出現するPカプセルを取れば、通常弾が1発から4発にまで増えていく。セガ版では3発までしか増えな



↑すごくグラフィックがキレイ! スクロールも速い

ったので、得した気分。

地上にある、数字の書かれた武器庫を破壊すれば、8種類の特殊兵器が装備される。また、同番号の特殊兵器を取り続ければ、3段階にパワーアップする。気分しだいで、いろいろ楽しめる。

手に汗にぎる、要塞との熱き攻防戦

このゲーム、敵の攻撃がものすごく激しい。各ステージの最後には要塞があるのだけど、そこまでたどり着くのが

ひと苦労だ。

もっとも、たどり着いたところで、要塞の攻撃というのが想像を絶するすごさ。ひたすら耐えて耐えて撃破すれば、一瞬にしてうっぶんが晴れるというもの!



↑これが、特殊兵器の一覧表だ。自分に合った装備を使うのがいい

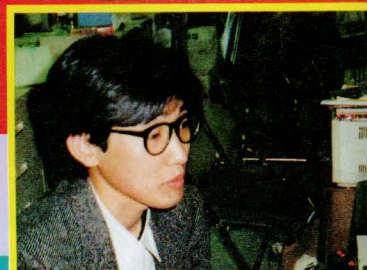


↑MSXでは、特殊兵器5番が新しくなった。かなりの破壊力が期待できそうだが……



↑各ステージの最後には要塞が待ち受けている。一度やられたら最後と思ったほうがいい

©コンパイル
※画面は開発中のものです。



↑7月上旬から店頭で『アレスタ』の体験フェアを開きます、とコンパイルの山藤氏



↑たくさんたくさん敵が出現しても、スクロールが遅くならないのだ

FAN ATTACK

スタープレイヤーになってWORLD CUPに参加、そして優勝!

ワールドゴルフII

6月16日から19日のあいだ、ちょうどプロゴルフの全米オープンが行われる。日本からは、青木、尾崎、D・イシイ、中島の4選手が出場する。本物のゴルフが盛り上がっているときに、ゴルフゲームでも栄光のWORLD CUPをプレイしていただきたいと思う。

エニックス
☎03-506-4345
発売中

媒体	LD 200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

バックspinとトップspinを使い分けてアプローチショット

グリーンまわりから

このゲームはレベルが上がるとつれて優勝ラインもだんだん高くなっていくので、い



↑ トップspinの場合。グリーンエッジぎりぎり落ちてカップをねらう

かにムダな打数をたたかないかというのが問題になる。そこで、アプローチをなるべく完璧にする必要があるのだ。

まず、グリーンの拡大画面でのアプローチでは、風の影響がまったくない。カップを直接ねらっていけるのだ。ショットに使用するクラブはだいたいSW。カップに近ければPTでもいい。

グリーンエッジからピンが近いときはバックspinをか



↑ パワーが強すぎたのでバックspinで打ったところ。ボールと影に注目!

↑ ボールはここに落ち、少し転がってタイトルの写真のようにチップイン!

けて打ち、グリーンエッジから遠いときはトップspinをかけて転がしてこう。

バンカーでボールが完全に目玉になっているときや、クラブでボールが沈んでいるとき

は、あるていどパワーを強くないと思ったように飛ばないし、spinもかかりにくくなる。すこし強めに、高めの弾道のボールを打つのがコツだ。

すこし離れたところから

グリーンの拡大画面とは違い、風の影響を受ける。また、カップを正確にねらいにくくなる。そこで、この場合は直接カップをねらうよりも、確実に1パットで入るような距

離(だいたいピンの長さ以内)にもってこう。グリーンのすぐそばならそれほど問題はないのだが、60メートル以上のときの距離感は練習につづ練習でつかむしかない。

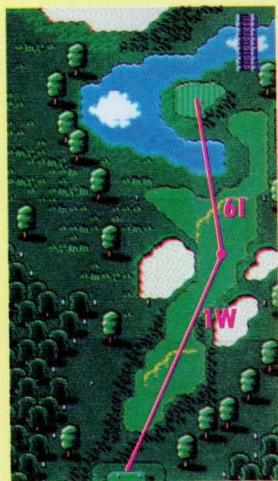


↑ このくらいの距離のときはカップのすぐ横によせられないとダメ



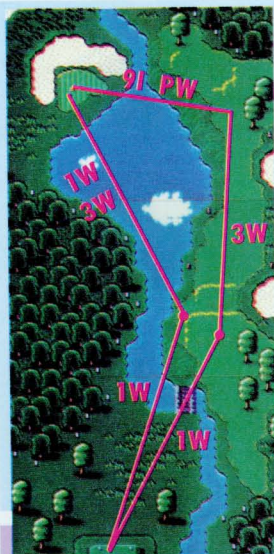
↑ このくらいの距離が難しい。P WかSWか、クラブ選択も問題だ

コース3(JAPANマスタース開催地)全ホール攻略ガイド



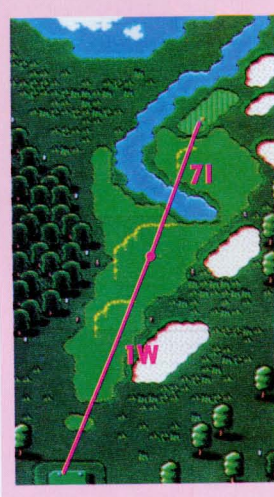
HOLE 1 366m PAR 4

セカンドが池越えになるミドルホール。ティーショットの落とし場所付近にバンカーが口を開けているので、ここは素直にフェアウェイの中央をねらおう。ちなみにフェアウェイ左のバンカーは235メートル以上飛ばせば越えることができる。



HOLE 2 493m PAR 5

493メートルと長いロングホールだが、風向きとボールの状態がよければ、十分に2オンをねらえる。アゲンスト(向かい風)でなく、しかもボールが沈んでいないときは、池越えの2オンをねらおう。それ以外では2オンは無理なので堅実に3オンねらいという。



HOLE 3 351m PAR 4

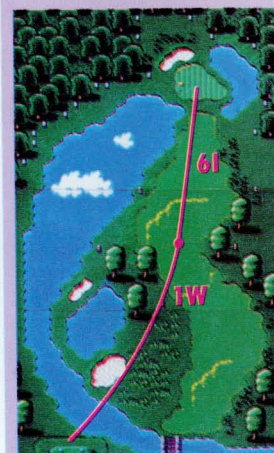
グリーンの手前にクリーク(小川)が横たわっているが、ティーショットがここまで飛ぶことはまずないので、あまり気にしなくてもいい。フェアウェイも広いので、気楽にいこう。風が強いときのセカンドは風を読み違えて左にいかないようにしましょう。



HOLE 4 163m PAR 3

三方が池に囲まれているショートホール。風がないときはどうってことはないのだが、風が強いときはまわりの池が気になる。

フォローやアゲンストのときは、クラブ選択をまちがえないように。横風、とくに右からの強い風の場合は、グリーン半分ほど右をねらい、さらにややスライスをかけて打ったほうがいい。なんにせよ、ここでスコアを落とさないように。



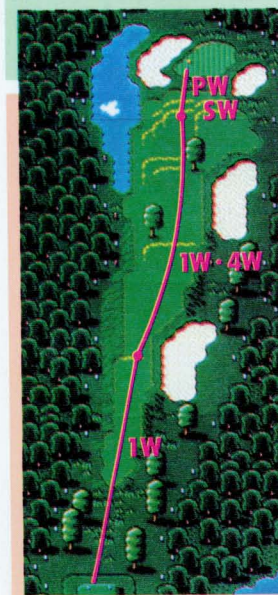
HOLE 5 352m PAR 4

ここもグリーンの両側に池があるので、セカンドが多少難しくなる。ピンのポジションによって、ティーショットの落とし場所を少し変えれば、池はそれほど気にならない。また、ティーショットは、フェアウェイ左の木の上を直接ねらっても大丈夫だ。



HOLE 6 365m PAR 4

ティーショットの落とし場所に池があるが、キャリー(地面に落ちるまでの飛距離)で235メートル以上飛ばせば池越えをねらえる。もっとも、NASA-88ではそんな芸当は無理なので、確実にフェアウェイの中央をねらおう。セカンドはバンカーに注意。



HOLE 7 499m PAR 5

499メートルと長く、しかもまっすぐなロングホールなので、セラミック959でも2オンは難しい。ティーショットは、左にはずすとOBだし、右にはバンカーがあるので、確実にフェアウェイをキープしよう。セカンドは木に気をつけ、左へいかないように。



HOLE 8 333m PAR 4

ティーショットがクリーク越えになるがここに落とすことはまずない。さらに、よほど左に行かない限りはバンカーに入ることない。ティーショットを低く思いきり打つと、フェアウェイの斜面を転がっていい位置に行く。



HOLE 9 141m PAR 3

風さえ吹いてなければ、かんたんにバーディーが取れるショートホール。しかし、強い風が吹いていると、このホールはそのレイアウトのいやらしさゆえに難しくなる。なにせグリーンまわりがすべてバンカーや池で囲まれているので、直接グリーンをねらうしかないわけだが、グリーン上で止まるように高いボールを打つと、風の影響をモロに受けてしまうのだ。フォローやアゲンストのときはクラブ選択だけに気を使えばいいが、横風のときは池に注意しよう。

HOLE 10 386m PAR4

ティーショットが飛びすぎるとまちがいなく池ポチャなので、ここはアイアンで確実に刻もう。ただし、刻む場合でも、フェアウェイのマウンド(小山)には乗せないように。また、ティーショットが左のほうに行きすぎると、セカンドでグリーンをねらいにくくなる。要注意だ。



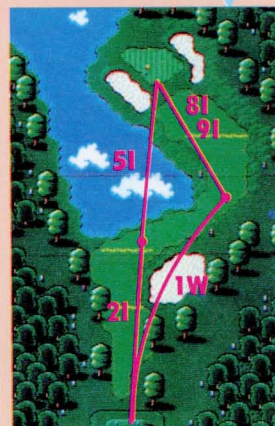
HOLE 11 438m PAR5

ティーショットをうまく具合にフェアウェイに止めるか止めないかで、スコアに大きな差がつくホール。フェアウェイのマウンドの平らな部分に落とさなければ、フェアウェイに止まらない可能性が大きい。ここをうまく切り抜けるかそうでないかで、2打差がつくのだ。



HOLE 12 338m PAR4

ここは攻め方が2とおりある。アイアンで池の前に刻むか、あるいはドッグレッグに沿ってスライスをかけるかだ。前者はセカンドが池とバンカー越えになるため、バーディーはきつい。後者はティーショットが池ポチャやOB、もしくは手前の木を直撃する可能性もあるが、うまくいけばバーディーも取りやすい。



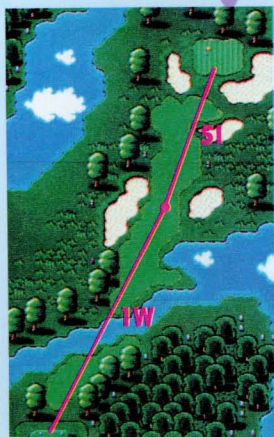
HOLE 13 216m PAR3

216メートルとショートホールにしてはひじょうに距離が長い。おかげで、NASA-88では届くのがギリギリの距離だ。そのかわり飛びすぎてOBの危険もないのだが……。また、セラミック959では3Wないし4Wでいい。どちらにしても、グリーンの奥行きがあまりないので、高い球を打ってピタリとグリーンに止めるよりも、低い球を打って、手前から転がしてオンさせるほうがいい。ウッドではどんなに高いボールを打ってもかなり転がるのだ。ただしグリーン手前のバンカーに注意。



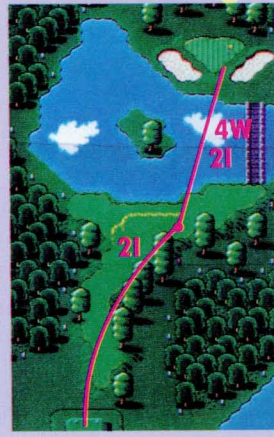
HOLE 14 371m PAR4

このホールもティーショットの落とし場所の両側にバンカーがあるので、フェアウェイ中央をねらいたいところだ。フェアウェイの左サイドの木の少し右側をねらってまっすぐ打てば、最高のポジションに落ちる。セカンドも、グリーン両脇のバンカーに気をつければそれでいい。かんたんなサービスホールだね。



HOLE 15 367m PAR4

ここも10番ホール同様、ティーショットを飛ばしすぎると池ポチャになるのだ。ここもアイアンで刻むのだが、マウンドの奥のほうにティーショットを落としてはいけない。いちばんいいのは、フェアウェイの右サイドをねらって打つこと。こうすれば、セカンドが木やバンカーを気にせずに打てるのだ。セカンドは池越えのため多少距離感がつかみにくい。すこし大きめのクラブで打とう。



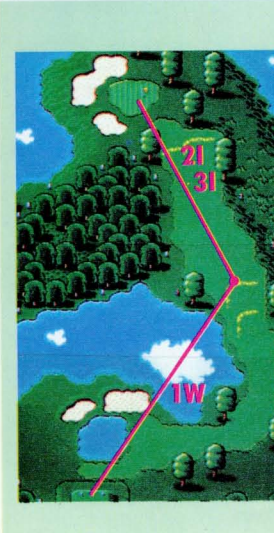
HOLE 16 171m PAR3

ここもそれほど難しいホールではない。フェアウェイ上の唯一の障害物である木もグリーンに覆いかぶさるわけではないから、気楽にティーショットが打てる。風がないときで、ピンがグリーンの奥であれば31で、グリーン手前であれば、41で十分だ。しかし、グリーンの奥には池があるので、ピンが奥にあるときは風に注意しよう。この時点で5アンダーくらいであれば、残り2ホールがそれほど難しくないので、まず優勝はまちがいないところだ。しかし、油断は禁物。



HOLE 17 398m PAR4

ここも距離は398メートルと長い、それほど難しいホールだ。ティーショットは池越えになるが、キャリーで190メートル以上飛ばせば池は越えるため、池ポチャの心配はまったくない。池の向こう岸の木めがけて思いきり打てば、それでOKだ。セカンドは、グリーンをオーバーしてバンカーに入らないように。

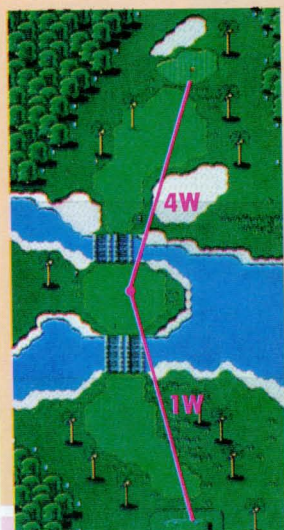


HOLE 18 471m PAR5

フェアウェイが2つあるが、左のほうだと2オンは無理なので、右のフェアウェイにティーショットを打とう。風がフォローや、あまりないときは、池ギリギリに打ち、2オンをねらおう。そうでないときは、右側に打ち、フェアウェイに沿って堅実に3オンをねらおう。



コース4(WORLD CUP開催地)全ホール攻略ガイド



HOLE1
457m
PAR5

いよいよ最後のトーナメントだけあって、ハイレベルの戦いになる。6 アンダー以上でなければ、優勝は無理なので、このホールは悪くともバーディー、イーグルであたりまえでなくてはならない。ここでスコアを上げられないと、優勝はちょっときついかも……。



HOLE2
394m
PAR4

風がないときはティーショットを1Wで思いきり打つと、ラフに捕まってしまうので、少しおさめに打つこと。3Wで打つのも手だろう。また、ティーショットは、ややフックをかけないと木にあたり、バンカーにつきこも可能性が大きいので注意。

HOLE3
175m PAR3

このホールもそれほど難しくない。ティーショットは、右の木が多少気になるので、ややスライスをかけて打つほうがいだろう。ちなみに、グリーン奥にピンがあるときは3Iで、手前にあるときは4Iで打つのがいだろう。もし、グリーンをオーバーするようなこ



とになると、よほど運がよくない限り、後ろの池に転がり落ちてしまう。また、砲台グリーンぎみ(盛り上がりがある)なので、手前から転がしてオンすることはちょっと無理。高い球で攻めよう。



HOLE4
381m
PAR4

ティーショットの落とし場所付近のフェアウェイがマウンドになっている。中央に落ちればいいのだが、そうでないときは転がってラフになってしまう。ラフでもライの状態さえよければ十分2オンは可能だが、そのときは距離感が難しい。



HOLE5
362m
PAR4

ティーショットをまっすぐ飛ばしさえすれば、比較的楽なホールなのだが、フェアウェイのすぐ両脇が海なので、横風が強いときにいかにフェアウェイをキープするのかが問題になる。セカンドは、グリーンが谷底にあるので、少々ずれても大丈夫だ。

HOLE6
162m PAR3

フェアウェイの真ん中に木が1本立っているが、この木がたいへんくせものなのだ。4Iではこの木にあたってしまい、5Iだと越えるかわりにグリーン



の奥まではいかないので、ピンが奥にあるときはバーディーが取りにくいのだ。かといって、フックなりスライスなりをかけてグリーンをねらおうとすると、両脇のバンカーが口をあけて待っているの、かなり正確なコントロールが要求される。また、へたにグリーンオーバーすると、池ポチャなのだ。



HOLE7
305m PAR4

ティーグラウンドからグリーンまで、直線距離で265メートルくらいだが、台風なみのフォローでなければ1オンは無理なので、フェアウェイに沿って思いきりフックをかけて打とう。まっすぐ打ってもいいが、林の中につきこも可能性もあるので、無理は禁物。セカンドはやや強めにバックスピンをかけよう。



HOLE8
445m
PAR5

このホールは悪くてもバーディーでおさめたい。ティーショットを1Wで打つと、ラフへいくかあるいは池ポチャなので、3Wで刻もう。セカンドはボールの状態がよければ、3Wで2オンがねらえる。ボールが沈んでいるときに無理をすると思わぬケガをするかも……。

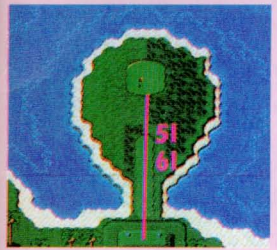


HOLE9
387m
PAR4

右にドッグレッグしているが、ショートカットをしようにも、右サイドに電柱のごとく並んだ木が邪魔をするため、フェアウェイに沿ってかなりのスライスを打たなければならない。左すぎると海に落ちる危険があり、右すぎると木に命中の可能性もある。

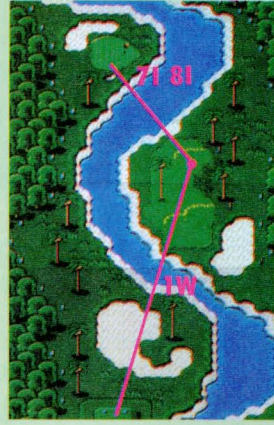
HOLE 10 144m PAR3

まずはこのホールのレイアウトを見てほしい。グリーンが山のてっぺんにあり、周りがすべて海で囲まれている。このホールで重要なのはただ1つ。グリーン以外に球を落としてはいけないということなのだ。もしグリーンをはずしたが最後、球はコロコロ転がって、下の海へ落ちてしまう。よほど運がよくなければまず



止まらない。また、リカバーもグリーンをはずすとまた海へ……。強い横風が吹いていれば、その可能性はさらに大きくなる。とにかくグリーンを確実に捕らえること。これしかないのだ。

HOLE 11 351m PAR4



このホールは、前のホールに比べればわりとやさしい。ティーショットはフェアウェイにある木をめがけて打てば、ちょうどいいポジションにいく。右側はガケになっていて、球が下まで転がり落ちてしまう。もっとも、ライが極端に悪くなければ、2オンはねらえる。セカンドはクリーク越えて距離感が多少つかみにくい。

HOLE 12 492m PAR5



アゲンストでなければここも2オンがねらえる。もっともフェアウェイがかなり狭いので、くれぐれもティーショットは海に落とさないようにしよう。ラフに捕まったら、無理せず3オンねらいにしよう。セカンド地点からは海越えになるが、ボールが沈んでいなければ大丈夫だ。

HOLE 13 379m PAR4



1Wでティーショットを打つ場合、極端に曲げればOBになり、曲げなければ海に落ちる。また、アイアンで打つ場合は、強すぎても弱すぎても海に落ちる。難しいホールだ。セカンドの打ちやすさからいって、1Wで曲げて打つのがベスト。そのときは曲げ具合に気をつけよう。

HOLE 14 397m PAR4



ティーショットはフェアウェイに沿って曲げるよりも、ショートカットしたほうが距離が出るし、どんな風向きでもフェアウェイを捕らえることができる。セカンドはひじょうに距離感がつかみにくい。くれぐれもショートしてグリーン手前から海に転がり落ちないようにしよう。

HOLE 15 190m PAR3

比較的バーディーの取りやすい、というより、ピンの位置さえよければホールインワンもねらえるホールだ。もし、風がほとんどなく、さらに、ピンがグリーンのご真ん中にあると、21で打ったティーショットは、まちがいにピンにピッタリとよるだろう。また、ティグラウンドから、グリーンエッジまで約175メートル



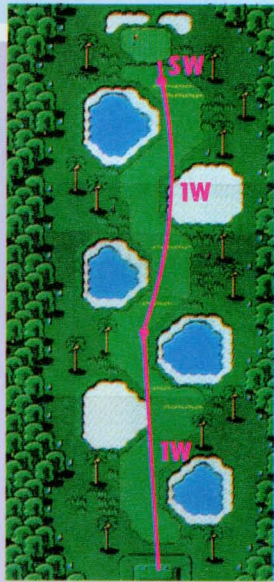
なので、ピンが手前にあるときは、31でねらうのがいいだろう。このホールで問題があるとすれば、風だけだ。ここまでは、最低でも4アンダーをマークしていないと、優勝はちょっと苦しい。

HOLE 16 354m PAR4



このホールも比較的バーディーが取りやすい。ティーショットは、向こう側のフェアウェイの木をめがけて打てばいい。たとえ、その木にあたってもフェアウェイはキープできる。右側のバンカーが気になる場合は、海側から軽くスライスをかけていったほうがいだろう。セカンドは、グリーン奥にはずさなければいい。

HOLE 17 498m PAR5



最終ホールが難しいだけに、このホールでは絶対にバーディーが欲しい。フォロイーで、なおかつセカンドが1Wで打てれば2オンは可能だ。しかし、このホールはフェアウェイのライが悪いので、めったに2オンしない。3打目をできるだけピンそばにつけよう。

HOLE 18 353m PAR4



さあ、いよいよ最後のホールだ。ティーショットは右側をねらうなら31、左をねらうなら41がベストだ。どちらも、マウンドの向こうに落とすと海に落ちてしまうので要注意。セカンドは、奥のバンカーにつっこむくらい思い切って打とう。とにかく悔いの残らぬように。



GAME 十字軍



やっぱ足はたくましくなくっちゃ。それもふくらはぎとふとももが同じぐらい太くて。今月は理想的だなあ。いいなあ、いいなあ、いい、はあはあ……。あつ、失礼。ついうれしくてジョギングしちゃった。さて、『ファミクル・パロデック』の長大なマップを大きく見せたくて、23ページからはとっても変態な誌面になった。マップは左右にはみ出してるし、欄外は4方向とも使ってるし、すごいぜ。



ゲームのぞき穴

どんなもんだいの4ページ、なんてね。実質は2ページ半ぐらいかな。ちょっとこのところ、盛りあがりにかけるのでした。

ふえありいている

えへへ、すべてのグラフィックを見られるよ

(CTRL)と(P)を押しながらゲームを立ちあげ、グラフィックが出るまでずっとそのままにしてください。グラフィックが出たら、あとは操作なしで、すべて鑑賞できます。また、何も押さないで立ちあげると、『ほっとみるく』の宣伝が現れます。

(大阪府/佐藤俊夫・19歳)

☆今月もエッチがきました。



④ (CTRL)だけを押しとゲームが始まる。何も押さないとこのグラフィックが出る

⑦ 日ハムのヘルメット(ファンの人、こめん)のようにも見える



⑤ あまり過激なグラフィックはやめよう。期待してた人ごめんね



⑥ このかわいらしいグラフィックはエンディングの直前で見ることができる

もでる=めイズミピンコ ねいむくりえいたあ=ふくだたらあ ああていすと=堀川浩司



●パロディウス・隠しコマンド 新10倍カートリッジを使ってもこのコマンドのヒントが出る。[F1]でポーズをかけてからコマンドを打ちこみりターンで実行。「KONAMI」は出てくるベルがすべて赤に、「BUTAKO」は緑、「PARO」は白、「TAKO18TH」は青になる。「KATAI」はバリアがじょうぶに、「ZENBU」はフルパワーアップになる。

シャロム

いきなりパズラと対決できる大技を発見した

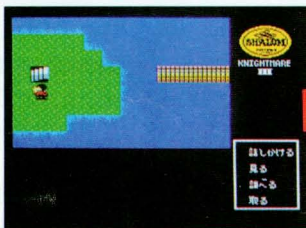
まず、サウルを助けます(わからない人は4月号を見る)。すると、サウルは家に連れててく



①サウルを助けられない人にはこの写真がヒントになる

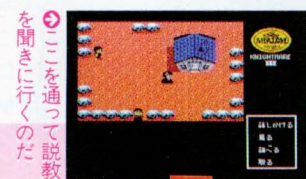


②サウルの話が終わった瞬間にこんなところに出現する!



③左に行くと、当然のごとく階段があり、ここを降りると

これも画面がブツ飛んでしまう技。あ〜ら



れますが、このとき(M)とスペースとカーソルの下を押したまま家に入ります。そして、サウルの話が終わると画面がチカチカとして、主人公が左上のタイトルのあたりに出現します。もし、そこにいなかったら、適当にカーソルで操作すれば出てきます。そうなったら、まっすぐ上へ行くとパズラの入り江の島に着きます。そこから、左に行くとそばに階段があるはずなので、それを降りるとパズラとの対決が待っているよ。

(福岡県/宮瀬昇次郎・14歳)



④そしてそのまま上に行くと、ここにきてしまう



⑤バアヘン! いきなりパズラがいたりするわけだ

イリコ村のカリレオの家の下の細い通路に入って、カーソルの上を押します。すると、主人公はおしりを向けたまま、ヨタムの説教を聞きます。このとき、カーソルの下を押しながらスペースを押すと、暴走してチラチラとした画面になります。

(長野県/牛山けいすけ・?歳)

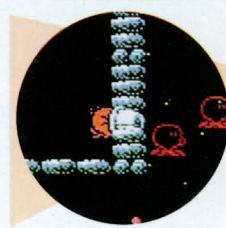


⑥写真では表現できないおもしろさだ

パロディウス

高得点の秘訣は秘密の抜け穴にあったわけだ

ステージ4のエクストラステージの「今年もコナミを……」の「コ」の字の中はじつに多くの点数カプセルが隠されているが、スクロールに負けて死んでしまいそうで、なかなか取りにいけない。と思っていたら、写真の



⑦点数を取るだけ取って逃げてしまおう(笑)!

位置を通り抜けることができることがわかりました。

(三重県/室谷圭・16歳)

ファミクルパロディック

このステージならこれが出てこなくちゃね

ステージ1の2つ目のグリーンのカップの左にエッグマを打ちこむと1upします。

(東京都/阿部隆仁・17歳)

☆きっと、このゼビスカントリーには1upが隠されていると確信して発見したんだろね。でも、文字が出るだけなのがちょっと残念。どうせなら、ゼビウスみたいになんとかフラッグ



⑧ここです。なぜか1つ目のグリーンには何もありません。まあそんなものか

とか、そういったものがあればよかったのに。

ニャンクル最強の隠れ技とはこれのことっ!

説明書にはモジュールは2個までしか装備できないと書いてあるけど、ニャンクルだけは4個買うとモジュールがシールドに変化します。

(神奈川県/中山SOL・?歳)
☆広告に載っているニャンクルの最強の隠し技とは、じつはこ



⑨私はこれでファミクルをクリアしました(担当著談)

のシールドが付くということだったのだ。

軍人将棋

100勝する時間と気力がない人はこうしよう

先月紹介したウナギカートは、100勝しなくてもカンタンに出てくるのが判明した。マジックキーを付けて起動させればいだけだ。

(神奈川県/坂上義孝・?歳)

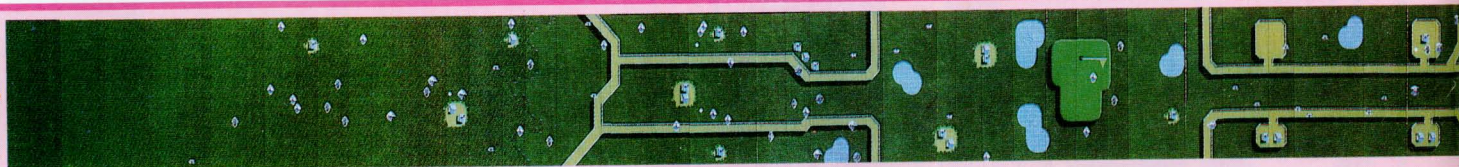
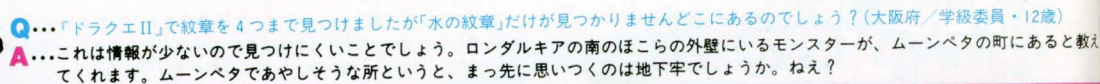
☆編集部はもう立ち直れない。

⑩この技で軍人将棋に終止符を打つか

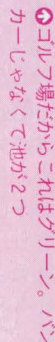
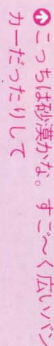


新コーナー タイトル未定

アフターサービス 先月号で2つ紹介したワールドゴルフの技にちょっと問題がありました。どんなOBしまくって20オーバー以上になると突然トップになる技は、最終ホールに行くまえにやりましょう。そこまでしてトップに立つこともないと思います。またピンを2本以上にする技ですが、これをやったためにゲームがこわれてしまったという問い合わせがありました。しかしロード中にやる技なのでそんなことはありません。何かほかのことに原因があるのではないのでしょうか。

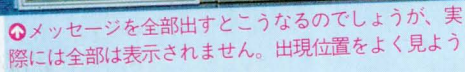


「十字架のことではないのですか。電話で手紙の出し合いがたいへん多かったです。『幻想の街に行くには?』の『十字架の手紙の出し合い』の中で……」の中で「電話は一つしか取れない」と書いてありますが、実際は4つともすべて取ることができました。「幻想の街に行くには?」の中では、角笛を使うことや時間制限のことが書いてありましたが、十字架が見えればどこでもよく、時間も関係なく入れます。以上訂正するとともにお詫びします。

[illegible]

한글이 낯설고 어려워하는 친구들을 위해
한글을 쉽고 재미있게 배울 수 있도록
한글을 익힐 수 있는 다양한 학습 자료를
제공합니다.

A1MK IIやA1Fに内蔵されてる、コックピット1の画面でジョイパッドかマウスを選び



画面のあちこちをつついてみると、おもしろいメッセージが表示されます。ただし判定が非常にきびしいので、なかなか見つからないだろうと思いますが、がんばって搜してください。

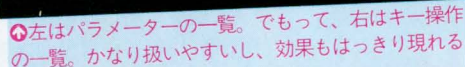
(大分県／
浦田洋・?歳)

☆し、知らなかった。A1にこんな特技があったなんて！ なんてそんなにたいしたことじゃないんだけどね。どこにどんなメッセージがでるかをマップにしてみたよ。

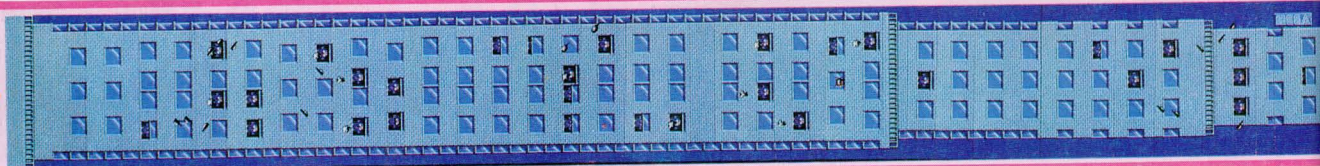
まずゲームオーバーにする。
つぎに、(ESC)キーを8回押
します。すると、画面が切り替

わって、フリッパーやスプリングなどの強さや、台の傾斜角度などが変えられるモードになります。めざせ！ ファイアボールモード。

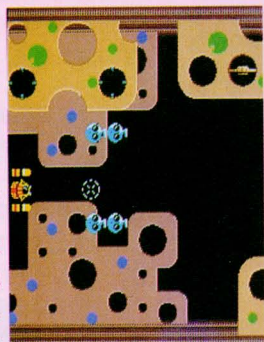
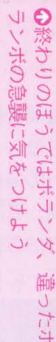
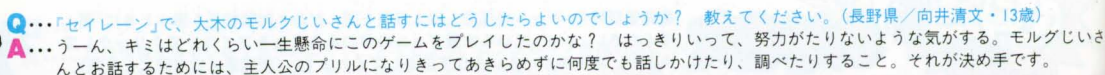
(群馬県／永井昭彦・18歳)



☆おっ、これは
なかなか技ぢ
ゃあないか。昔
あったピンボー
ルコンストラク
ションとは違っ
たおもむきがあ
ってよいぞ。コ
マンドの名称は
マニュアルかM
ファン4月号99
ページを見れば
わかるのぢゃ。



死ぬまで遊ぼう 先月号でイベント報告をやったことに味をしめて再びこんなコーナーを作ってしまいました。コンピュータゲーム史上最高のできと思われる「激ペナ」は遊んで遊んで、骨までしゃぶって死ぬまで遊べというお話。エディットで無限にチームを作れることがいちばんの魅力。編集部ではプロ野球のチームとか、自分の友達だけでかためたチームなどを作っては遊んでいました。⇒続く

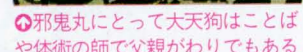
[illegible]

3-4-5-6

難しくってどうしていいのかわからないよお
という投書の束。そこで大ナマズまで
を小説風にお答えしちゃいましょう。

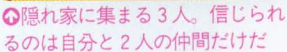


日本中いたるところで戦乱の嵐が吹き荒れていた戦国時代。京の都にほどちかい鞍馬山くらまのの奥に、動物を友とし山やまの神かみ大天狗たいてんぐに守られて育った野生児がいた。名を邪鬼丸じやくきまるという。そんな彼の幸福な日々は、伊賀忍者服部半蔵はつぶしにその身軽さゆえに連れさられた時に終わりを告げた。厳しい修行をくぐりぬけ邪鬼丸は一目置かれるほどの忍者となった。



④あやめをかばう邪鬼丸にかつて
 の仲間たちが襲いかかる
 ある日伊賀の里に迷いこんで
 きた少女あやめにこころ引かれ、
 束の間^{つか}の平穩を得る邪鬼丸。だ
 があやめの正体が甲賀のくノ
 一であると知れたとき、邪鬼丸の
 運命は再び大きく回りはじめた。
 追手の1人として伊賀を立った
 邪鬼丸は、あやめをかばってつ
 いに伊賀を裏切り仲間の1人を
 切って捨てた。この瞬間、おの
 れの信じる道だけをひた走る1
 人の拔忍が誕生した。邪鬼丸こ
 の時14歳。まだ少年というべき
 男であったという。

死のおきてによって迫る伊賀の追手と闘う邪鬼丸の前に、二人の男が現れた。幻妖斎は秘術凍結^{ようけつ}の謎を求める妖術の使い手。小源^{せげん}太^たは友の仇を討つべく伊賀の頭領百地三太夫に反逆した男で、毒薬を使わせたら天下一品の実力派だ。そう、彼らもまた自分の道を行くことを望んで伊賀を去った拔忍であった。かくて、翼^{つばさ}をもった男たちがここに相集^{あひつ}うこととなった。このあと3人は互いに助けあうことを誓いあい、10日ごとに隠れ家に集まって武器や食料や時には互いの知識や能力を分けあいながら、それぞれの道をつき進むこととなった。



④幻妖斎の頼みで行動を共にする。
互いがおぎないあって心強いのだ

なんとしてもあやめとの再会を果たしたい邪鬼丸は、大胆にも甲賀の里に1人で飛びこんでいった。襲い来る甲賀忍者をかわし、ついに伊賀の頭領と対決することとなった。秘術をつくらして闘ううち、突然頭領は刀を



④敵の頭領は実は大恩人。驚きと
とまどいと喜びがわきあがる

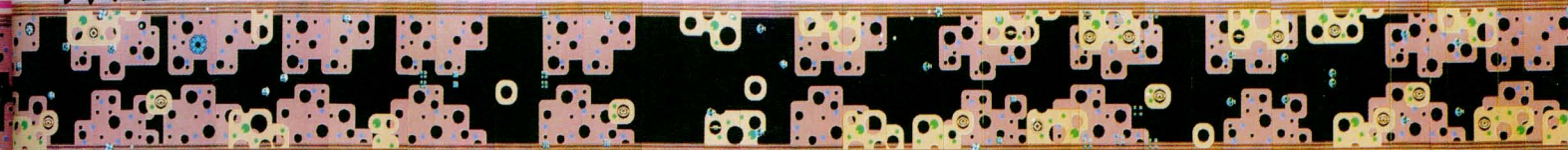


ROM 在中球団と エディットでチームを作るには打率などの設定に上限値があります。ところがもともと ROM の中に入っているチームは、上限なしに自由に設定されてます。つまりかなり強いチームもいるってこと。そこで、そんなに強くないチームを自軍にして、ベナントをやってみましょう。苦しいチーム事情をなんとかやりくりして、勝ったり負けたりしていくベナントはなんとも楽しいものです。⇒続く



●エルスリード・アジャスト タイトル画面、エリマップ、戦術マップで敵が活動していないときできます。[SHIFT]を押しながらカーソルを押すと表示している画面が動く、アジャスト機能になります。(愛知県/ヤナギ・15歳)

ゲーム十字軍



おさめ、親しげに語りかけてきた。そう、頭領の正体は、あの大天狗だった。そしてあやめと再会。彼女は邪鬼丸の姉であり邪鬼丸こそは真の甲賀の頭領となるべき十三代目甲賀三郎であることを知らされたのだった。



④最愛の人あやめと再会。実の姉だったのがちょっと残念だけどね

十三代目甲賀三郎、邪鬼丸。新たな旅立ち

真の甲賀の頭領となるには、甲賀の守り神である役行者の試練を受けねばならない。生駒山でようやく行者に会った邪鬼丸は、甲賀頭領の証のひとつ、甲賀由緒書を与えられた。試練とは即ち証を3つ集めることであり、残り2つのありかを知っているもののけの洞窟で、前鬼



⑤生駒山中で出会った音羽の城戸。物語後半で再び邪鬼丸とかわねと後鬼という2匹の鬼に会わねばならない。暗闇の中からわいて出る妖怪どもを切り捨てやっ与会える鬼達。だが前鬼には「態度が悪い」と1度は追い返され、後鬼には「酒持ってこい」と脅される始末。苦勞のすえ残りの品のありかを聞き出した。どうやら2つとも琵琶湖にあるらしい。かくて邪鬼丸は生駒山を後に、琵琶湖へと向かった。



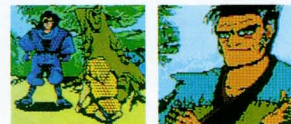
⑥齢千年を超える役行者は恐ろしい鬼さえも従える不思議な老人だ



⑦巨大な青鬼前鬼は真面目、小さい赤鬼後鬼はのんだくれと対照的だ

交差する軌跡。敵か味方か、2人の忍者登場

生駒山のふもとで風魔の小太郎という忍者を伊賀の追手と誤解した邪鬼丸。危ういところで和解したあと、邪鬼丸は小太郎の落とした巻物を拾うが、うかつにもそれをスリに盗まれてしまう。折悪く、そこで巻物を追ってきた猿飛佐助と一戦交えることとなってしまいが、自分の非を認めるだけの成長をとげた邪鬼丸は手傷をおったものの佐助との闘いを回避、無事生駒山をあとに一路琵琶湖へとむかうのだった。この事件が後々意外



⑧左の小太郎は風魔忍者、右の佐助は有名な真田十勇士のひとり

な事実をもたらすことや、小源太や幻妖斎ともかわりがあることを、邪鬼丸は知るよしもなかったが、3人の運命は見えない糸で十重二十重にからみあっていたのであった。

琵琶湖上の死闘。名刀日光剣を手にするか

運命の日は来た。琵琶湖へこぎ出した邪鬼丸がめざすのは、前鬼から教えられた強力無比の日光剣をその腹に飲みこんでいる化け物大ナマズだ。水底から突然目の前に現れ、邪鬼丸を苦境に立たせたが、ついにはその屍をさらし、邪鬼丸は日光剣を手にしたのであった。



⑨邪鬼丸は大激闘のすえ大ナマズをたおし、次の冒険へと旅立つ

新コーナー タイトル未定

拔忍大好き♡続々 物にくれという人間には、物惜しみせずに分けてあげましょう。特に侍などは「はちみつをくれませんか」とよくたかきましますので、けちけちせず1度に200くらいはあげましょう。ここが我慢のしどころなので、「ばっかやろー」と叫んだりしないようにしましょう。そのうちにきこりが「麦をくれませんか」といいますから、一粒残らず進みます。(まだまだ次のページに続く)



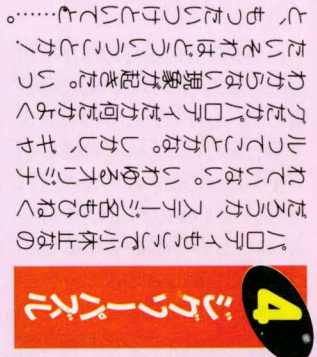
⑩このボスは3匹次々に出てくる。それぞれの名前はいろいろ



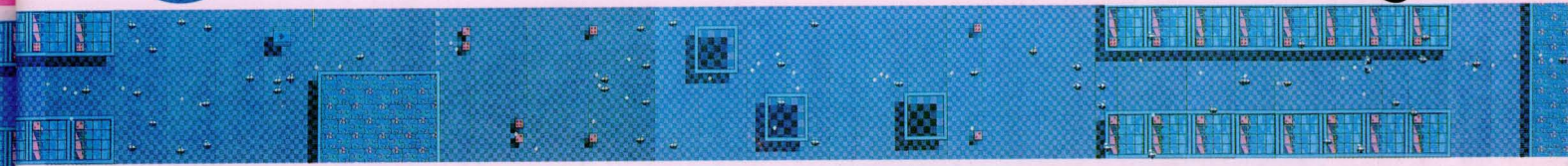
⑪「アタリ」という文字が出てくる。はたしてこれは何を意味しているのだろうか



⑫このレベルをよく見てみると、1か所変なところがある。エッジを撃つと



⑬「アタリ」という文字が出てくる。はたしてこれは何を意味しているのだろうか



さらにしゃべりまくる? これだけでもかなり長期間、普通のゲームの寿命とくらべたら、無限大に遊べるソフトだけど、さらに変わった遊びかたがあります。それは他の野球ゲームのデータを移植すること。何チームでもエディットできる激ベナだからこそこんなことができます。ファミコンでメチャ売れたファミスタやP.C.エンジンのワースタなどをそのまま移植して楽しもうというわけ。⇒続く



ちよっぴ 通り抜け

Q...「カサブランカに愛を」で1916年にタイムトリップしたけど、元の時代に帰れない。ヒントだけでもお願い！(東京都/高橋明・18歳)
A...メイの両親から話を聞いたあとキミはタイムトリップに失敗することになる。1885年のリザという人に助けられ、彼女の名をヒントにして持ち物をひとつ使って外に出よう。1916年にエルガー博士の研究所があるはずの山(山の全景が見える所)で××を見つけよう。

新コーナー タイトル未定

抜忍大好き(続々) するとお金とひきかえてくれます。お金がMAXにならずまだほしいと思ったら、今までのことをもう一回くり返します。この技(いうのかどうか)は、3人に共通して、しかも何度でも使えます。また、宇治で一回成功したことがあります。ただ試すなら、妻が落ちている村や町のほうがいいと思います。一度長老が妻とお金をかえてくれましたが(武藤村で)、レートが安かったしそれ以降はきりばかりでした。(続々)

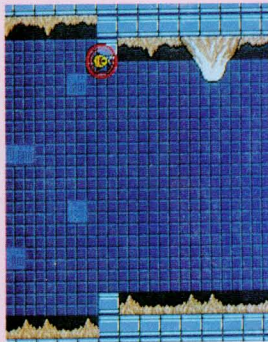


ココアを入れたてっかいカップ。でもってホットといき湯気も出る

火山が噴火するとモーターがドーンと出てくる。夢に出てきそう



この面だけのゲームのルールといふ。つまり、地形に当たると死ぬのさ



この面だけのゲームのルールといふ。つまり、地形に当たると死ぬのさ

スリム・スリム・スリム



ドラクエ3かと思ったでしょう。本当はIIIなんだけどね。ドラクエIIみたいな人気のあるゲームは骨までしゃぶろうという意図の特集です。

モンスターズアイテム拾得。その傾向と対策

モンスターを倒すともらえるアイテムを一部紹介。悪魔のしっぽはベビルとホークマンから。悪魔のヨロイはデビルロードから。いなすまの剣はハーゴンの騎士から。破壊の剣はアトラス、ギガンテス、ドラゴンから。不思議なぼうしはバズとメイジバピラスから。復活の玉ははぐれメタルから。ほしいアイテムを出すモンスターを倒すと何パーセントかの確率で手に入る。



最後に倒したモンスターのアイテムが出るのでそれ以外から攻撃!

破壊の剣と悪魔のヨロイを呪われずに使う!

ドラクエIIの世界のなかで最強の攻撃力を持つといわれる破壊の剣。しかし、ふつうに装備すると呪われてしまう恐ろしいアイテムなのだ。「なーんだそれならいなすまの剣でがまんしよ」などという根性なしはおいという話を続けよう。

まず、破壊の剣とはやぶさの剣を持ってハーゴンの神殿の前

に行こう。はやぶさの剣を装備して神殿に入る。ローレシアの幻に包まれている神殿の中で、装備を破壊の剣に変える。ふつうなら呪われてしまうはずだが、幻の中での出来事なので、外に出ると呪いはかかっていないのだ。そのうえ、破壊の剣の攻撃力はそのままで、2度攻撃のできるという最強の武器「破壊の剣」がでかあがる。

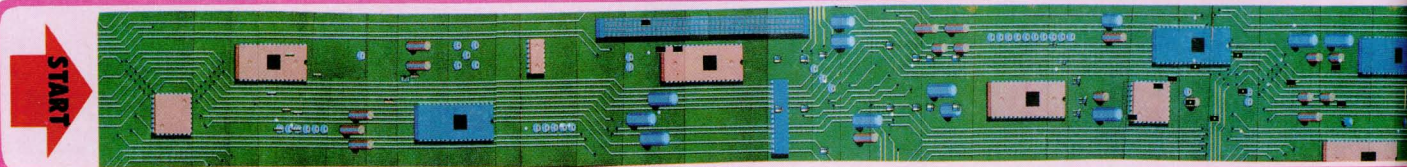
同じようにして悪魔のヨロイも装備してみよう。最高の防具



ハーゴンの神殿の前で、はやぶさの剣を装備してから入ろうに最高の武器がそろえばハーゴンのほうがシドーのほうが怖いもんはねーってなもんだね。しかも、悪魔のヨロイは、サマル



呪われてもみんな幻だからへーきだもんね。といいつつ装備するトリアの王子も装備できるのでキラーマシン程度の攻撃では、びくともしないぜ。といっても魔法の抵抗力はないので御用心。



ファミマを買う 激ベナとほとんど同時期に発売されたワースタならデータはカンタンに手に入るでしょう。兄弟誌のファミマの6月3日発売の号にはワースタだけでなく、パワーリーグ(こちらもPCエンジンの野球ゲーム)のデータも載ってるから、買ってみてもいいでしょう(ちょっと宣伝)。ちなみにPCエンジンの担当者によれば、パワーリーグもかなりいいでございそうです。→続く



●ヘルツオーク・メッセージ BASIC画面にしてからディスクを入れ、FILESを実行しよう。するとソフトハウスからのメッセージを見ることができる。(神奈川県/TEC小僧・18歳)☆ディスクゲームならではのね。

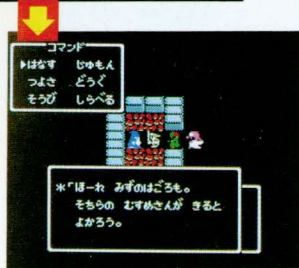
GAME+CRUSADERS ゲーム十字軍

水のはごろもを王子と王女の2人に着せよう

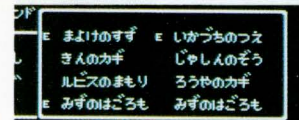
ゲーム中盤で重宝する水のはごろもを2つにしてサマルトリアの王子にも着せよう。雨つゆ



①ここは北のドラゴンの角の3階



②ほーら1着目の水のはごろもが手に入った



③見て見て。あぶない水着より強力な水のはごろもが2着だぜっ!

の糸と聖なる織機を持って、テパの村のドンモハメに会い、復活の呪文を聞いてリセット。そして、その呪文で復活してまた糸と織機を集めドンモハメのところへ行く。1着目の水のはごろもが手に入るの、もう一度話しかけてから復活の呪文を聞いてリセット。再度復活してドンモハメに会うと、2着目の水のはごろもが手に入る。

装備しないで道具を使うといいかもしない

武器の中には道具として使うとかなり重宝するものがあるが、その代表的なものとして力のたてといかづちのつえがある。力のたては使うとベホイミ、いかづちのつえはギラの効果がある。力のない王女の必須アイテムだからぜひ使おう。



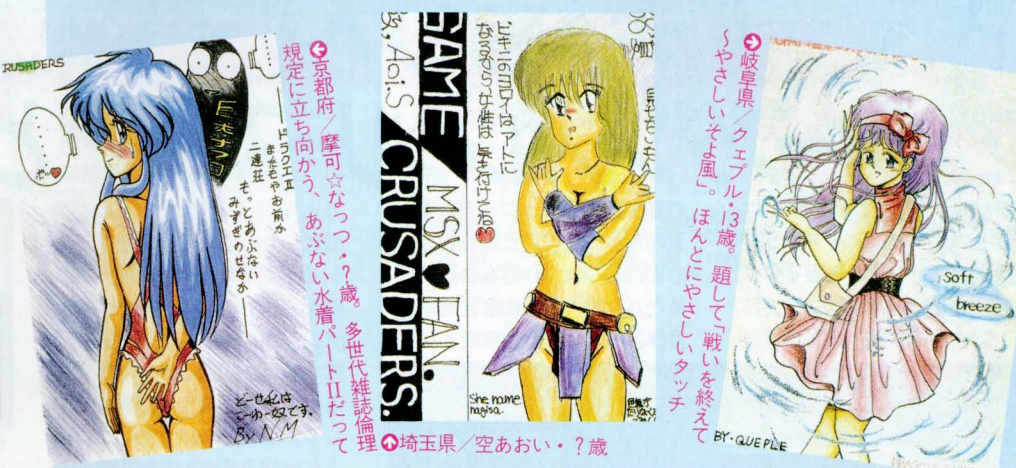
④戦闘中に使わないと効果を発揮しない。⑤ただで魔法が使えるなんて便利。便利



新コーナー タイトル未定

拔忍大好き♡(続々々々) 少々根気がいりますが、時間もおかしくありません。確実に成功します。ただ、ここが現れても、レートは低くなるようです。また、人が現れにくくなるようです。ひまをみて、梅干しは公門村が11文と安く、とうがらしも安くお得です。(まだ終わらないよん、次ページに続く)

イラストのコーナーPart1 (ムーンブルグの王女編)

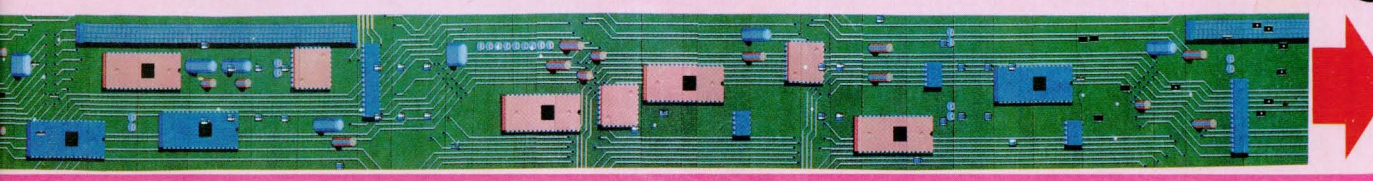
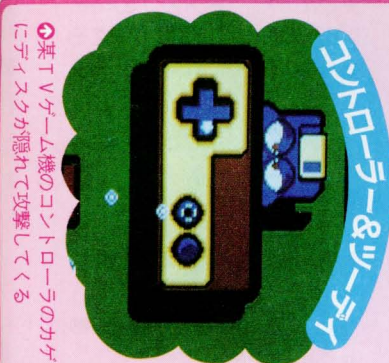


GAME+CRUSADERS. by. Aoi S. CRUSADERS.

④京都府/摩可☆なつ・?歳 多世代雑談論理 規定に立ち向かう、あぶない水着パートIIだつて

⑤岐阜県/クエブル・13歳 題して「戦いを終えてやさしい絵」ほんとうにやさしいタッチ

BY:QUEPPE

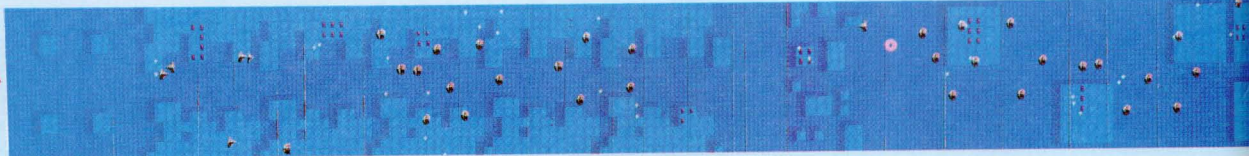


ワークスタを移植 まずは名前。ワークスタの選手は4文字以内の名前なので、これは問題なく完全に移植できます。次に数字ですが走力は5倍ぐらい、スタミナは2倍ぐらいにするとちょうどいいでしょう。防御率、スピード、左右の変化はたぶん足りなくなるけど、1人ハズレを作るか、平均化して対処しましょう。ただ平均化すると強いはずのチームが弱くなってしまうことがあるので注意。⇒続く



Q...『拔忍伝説』で道具などの作り方を教えてくれる長老がいますが、いくらぐらいお金をあげたいのでしょうか。(埼玉県/山崎達人)
A...教えてくれるものによっても違いますが、最低200文ぐらいから教えてもらえるものもあるようです。ただし、高い金をとっておいで「忘れてしまった」というふざけたじーさまもいるので、お金を払う前には必ずセーブしておくことをおすすめしちゃいます。

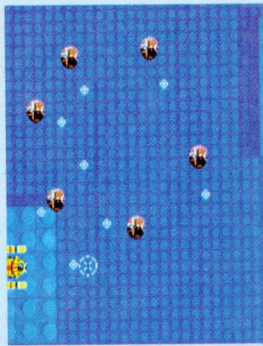
新コーナー
タイトル未定



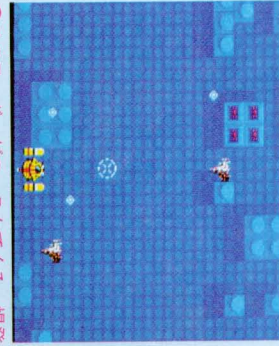
②これはタマを出す攻撃はしない。なぜなら自分自身がタマだからさ



③赤い鉄板面みたいなのがくるぐる空中盆踊りをする。特に意味はない



④このマーボーかつこんでくる。爆発してもチョコが出てくることはない



このマーボーかつこんでくる。爆発してもチョコが出てくることはない



十字 十字 BOX

ああ、ちょっとはすかしいなあ、このコーナー名は。とりあえず、ページの都合で大きくなれなかった記事を集めてみました。次号では特集したいやつらです。



ディープダンジョンシリーズのファミコン版と違う部分

シリーズ第1作『魔洞戦紀』はソフトハウスの人に「ファミコン版とまったく同じ内容ですよ。第2弾の『勇士の紋章』はファミコン版よりも世界が広がって、

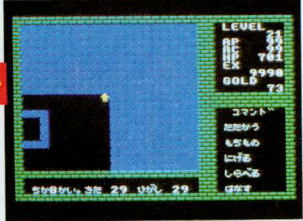
内容がパワーアップしてます。買うんなら2作目というわけだけど、じつは1作目をクリアするとパスワードが出て、それを2作目に入力するとすごくい

ことが……」と話され、それを信じていた。ところが、ファミコン版の攻略本を見ながら『魔洞戦紀』をプレイしていたら、ファミコン版にはないものを見つけてしまったのだ。

それは左の大きな写真で紹介しているもの。いったいどのような作用をするのかはまだ不明。写真を見てももらえればわかるように見つかったのは地下8階。最強のレベル21になってから発



①ファミコン版の攻略本(小社刊)でクリアはカンタンにできる。しかし、この「EXカプセル」については載ってない。ファミコン版にはないからだ



②位置を「ちず」で表示するとこうなる。行ってみてね

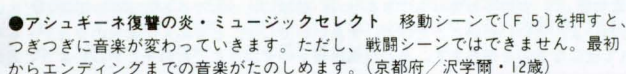


③こちらは『勇士の紋章』にパスワードを入力した場合のお城見たのだ。「EXカプセル」という名称から、経験値が増えそうな予感はあるけど、なにしろ最強になってしまっているから、調べようがない。新しいキャラクタで再びここにくるにはちょっと根性と諦切が……。

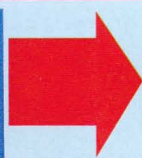
次号では徹底的に解明するつもりなので待っててね。また、ついでといっはなんだけど、『勇士の紋章』のほうも攻略しちゃうからよろしく。



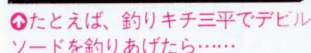
激スタをプレイ 左右の変化はちょっと注意。左投手の右変化とはシュートのことでしょ。編集部で移植をためしたところ、数字が足りなくなることや、上限値を超える数字をどうするかなどの問題が数多く出てきたけど、それらをなんとかしてクリアしてプレイしてみました。なんとも変な感じでおもしろかったよ。これをやってはじめて気がついたんだけど、選手の名前ってだいぶプレイに影響するね。→続く



新コーナー
タイトル未定



昔々、兄弟雑誌のファミマガに「ハイスコアルーム」というのがあったことを知っているかな。ゲームで高得点をあげた人が、画面の写真を撮影し、それを証拠として、名人の認定証をもらうというコーナーだった。がらの悪いバボが担当になってから、



人気がなくなってやめてしまった(本当はインチキするヤツの出現や、得点を争うことに読者が飽きたことが原因)。

でも、ゲームを1人でやって
すごい得点やエンディングにた
どりついたら、その感動を他人
にわけあたえたいのが人情(自
慢したいだけという気もするけ
ど)。そこで、十字軍内に「名場
面」(仮題)というコーナーを新
設しようと思う。

どんなゲームでもいいから、こんな場面を他人に見せたいという気持ちになったら、画面を撮影して送ろう。撮影するときは部屋を暗くしたほうがいいよ。

今回はQ&Aのコーナーは上欄外にしかできませんでした。先月号で募集したハイドライド3の銀の剣ですが、まだ編集部では確認できてません。来月まで待ってください。

それから「みんなで救ってあげよう」のコーナーもお休み。先月募集したガリウスについてはたいへんたくさんの応募をいただき、ただいま選考中です。来月の発表を待ってください。

新コーナー第2弾はキャラクタを題材とした「作文」(仮題)。好きなキャラへの思いいれをたっぷりこめて作文してください。イラストが付いてればなおよい。

なお、下のイラストとP26のドラクエIIのイラストは野見山つつじ先生でした。欄外がつまっててこんなところにクレジットしてしまった。



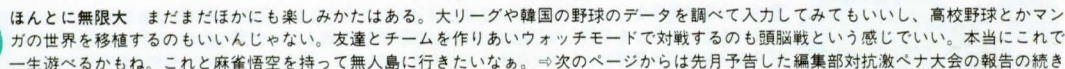
第3弾はなんと「批評」(これだって仮題)。とにかくほめることによってソフトを批評してしまうの。たとえば「××はとってもスクロールがゆっくりなので、初心者も安心して遊べる」とか

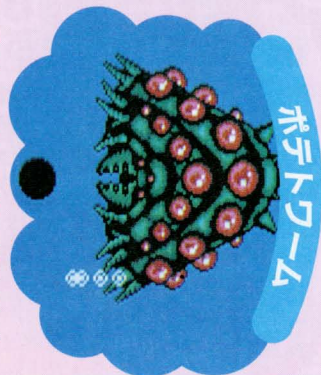
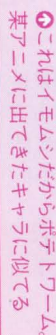
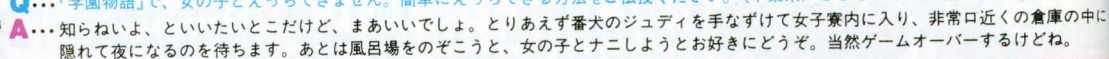
「〇〇はディスクを読んでる時間が長いので、トイレに行ける親切設計だ」とか。

もっともっとするどくソフトをえぐってて、ごきげんにイヤミなやつを待ってるぞ。

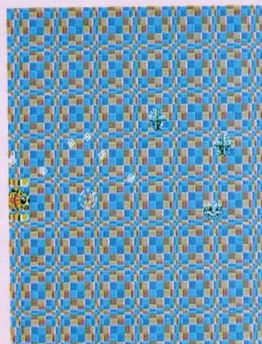


その通りだ。大抵を要能力が、
たはるゝの。今、かういふ我
は器から取らうと云ふ。もし
、一、餘りあるからうと云ふ
。その通りだ。大抵を要能力が、
たはるゝの。今、かういふ我
は器から取らうと云ふ。もし
、一、餘りあるからうと云ふ

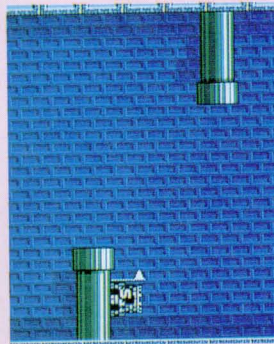




㊦これがドカンの中。敵に当たるまで出られない。死なないけどね。目が痛い



④お城壁のシヨツクにエツクを打つとむと旗が上がるところか見える

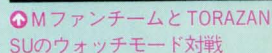
[illegible]

スーパースター

読者対抗 誌上決戦 **激ペナ大会〈全国版〉**
出場チーム大募集 のお知らせ

「読者からチームを募集して、ウォッチモードでトーナメントして、優勝チームとMファンチームで真の優勝を決定する。そして、3位までは何かプレゼント……てのはどうでしょうか」
(三重県・ファイツ阪神)

という手紙がエディットチーム「TORAZANSU」(Mファンの記事を見ただけで作ったというからえらい!)とともに届



➡当然Mファンがホーム、TOR
AZANSUがビジター

いた。よし、その企画もらったノ
というわけで、激ペナのエディ
ットチームを大募集します。し
め切りは7月10日消印有効。応
募チーム多数の場合は各都道府
県1チームになるように書類選
考します(ただし、TORAZANSU
はシードで出場に決定。当然だ
ね)。プレゼントは……まだ考え
てないが悪いようにはしないか
ら応募してね。

で、さっそくMファン公式チームと対戦させてみたのが下の写真だ。どうだ、勝ったぞ。



編集部対抗激ペナ大会の結果報告だ！

4月16日、銀座・パナメディア
で「編集部対抗激ペナ大会」が開
かれた。楽しさで盛り上がるM
ファンチーノは、完全に本気の

ポップコムチーム(優勝チーム)に破れた。だって敵は激ペナマシンを連れてくるんだもん。



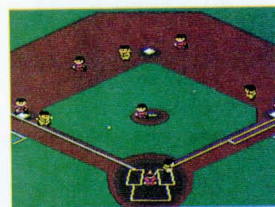
の激へナ大会会場



優勝はポブコム。中央の人は単なる監督。左が実際に戦った激へナマシン



④プレイボール。何度



GTチームは足が遅く
満塁の好機を生かせず



① 1回裏、いきなりMファン・カミューの3ランホームラン!

➡ 結局、11対4でMFアンの勝ち。ふふふ、出直してこい

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R
T	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	4
M	3	2	1	0	4	1	0	0	X		11

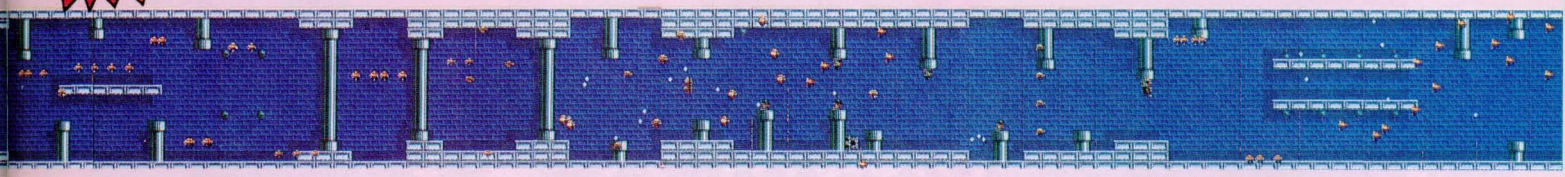
	TORAZANSU	MSX FAN
打数	39	47
安打	12	25
本塁打	0	1
三振	2	1
四死球	0	0

START

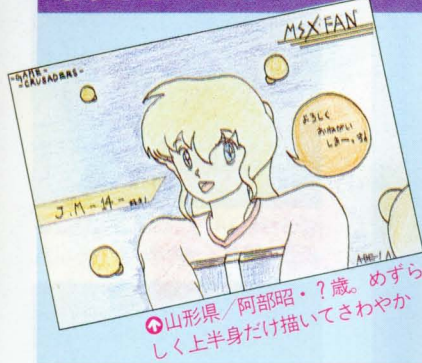


激ペナ大会結果報告いわけ編①》なぜ、Mファンは負けたか。①徹夜明けだった(でも、これはほかにも似たようなものかな) ②ウチで受けるチーム作りを旨とした(ほかの編集部は短期戦に的をしばった偏ったチームだった) ③ほんとうに3人で行って交代で戦った(ブコムやMマガは専用のメンバーが1人でがんばっていた) ④3人とも気さくな対人恐怖症だった(うそ)⇒次のページに続く

●迷宮への扉・すごい名前 5月号に載っていたもの以外にみつきました。それは「/ / ? ?」です。LIFEいっぱい、STRとDEFが57になります。(福岡県/千住雅美・13歳)☆5月号に乗ったのと同じ強さだね。



イラストのコーナーPart2 (とにかく女の子編)



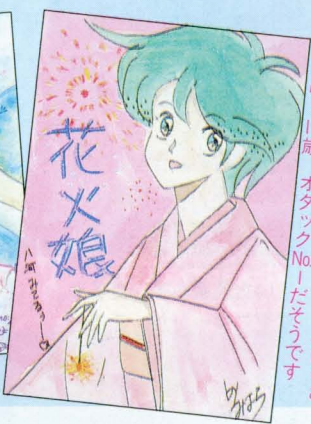
山形県/阿部昭・?歳。めずらしく上半身だけ描いてさわやか



大阪府/ひいなさき・?歳。かっこいいな



北海道/和巳・?歳。筆が行方不明でペンとちりがみて書いたって



山形県/元赤ペンギンのV.O.みはらさくら・17歳。オタクNo.1だそうです

**新コーナー
タイトル未定**

これがクイズの賞品ノ。1等賞はなんとMファン特製テレカ5枚。2等賞はハウ・メニ・ロボットと東京女子高制服を脱いだ図鑑パート3のディスクソフト2点セット。3等賞はドラスレVとアシユギーネ虚空の牙城のROMソフト2点セットだ。応募にあたっては何枚写真を使ったかを書くのはあたりまえだけど、そのほかに何かギャグを書くこと。書いてない人は失格となるぞ。しめきりは7月8日必着。

投稿大募集

このまま増殖し続けて100ページぐらいにしたいなあ。ウル技は「ゲームのぞき穴」、質問は「通り抜けます」へ。それぞれ上欄外に「ちょっと

……」ができて細かいことにも対応します。29~30ページで募集した、「名場面」「作文」「批評」(この3つは仮題)と「激ベナ大会<全国版>」にもどんどん送ってね。十字軍班への文句、ゲ

ームをやってて思ったこと、そのほかもろもろのイラストなどは「新コーナータイトル未定」まで。また十字軍でやってほしいこともリクエストしてみてね。ファミルクイズにも参加しよう。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者の中で優秀な人はMファンテレカが、ゲームをプレゼントします。

……」ができて細かいことにも対応します。29~30ページで募集した、「名場面」「作文」「批評」(この3つは仮題)と「激ベナ大会<全国版>」にもどんどん送ってね。十字軍班への文句、ゲ

ームをやってて思ったこと、そのほかもろもろのイラストなどは「新コーナータイトル未定」まで。また十字軍でやってほしいこともリクエストしてみてね。ファミルクイズにも参加しよう。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者の中で優秀な人はMファンテレカが、ゲームをプレゼントします。

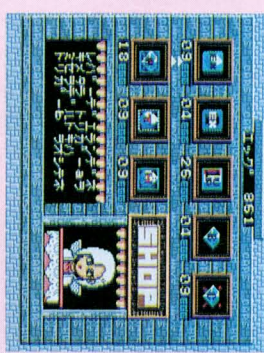


カーネル

最後のボス。ここは1発勝負に戻る。カルクル回ってるチキンに気をつけろ



ここにはジョブがたたくさんあります。利用はなるべくさけたほうがいい



……」ができて細かいことにも対応します。29~30ページで募集した、「名場面」「作文」「批評」(この3つは仮題)と「激ベナ大会<全国版>」にもどんどん送ってね。十字軍班への文句、ゲ

END

激ベナ大会結果報告(いわけ編②) だって、みんな本気出すんだもん。ポプコム激ベナマシンは、気のやさしそうな子だったのだけど、その背後で大会の進行にクレームをつけてたりした人は怖かった。自分はプレイしてないのにちゃっかりトロフィー持ってポーズしたりね。ああいう大人にはなりたくないと思う、ファンダムのボス32歳でした。んん、負けおもしろくないな。負けおもしろくないな。

FAN FAN BOY



コンパイルが放つ980円のディスク版雑誌

Mファン6月号「MSX新作発売予定表」の7月5日の欄に「ディスクマガジン(D)/コンパイル/980円」という謎のソフトがあった。9800円の間違いじゃないのか、第一、ディスクマガジンってなんなのだ、と首をひねっていた読者も多いだろう。名前は変更になったが、ここで紹介する『ディスクステーション』(コンパイル/7月10日発売予定/MSX2+VRAM128K/予価=ほんとに980円)がその謎のソフトなのだ。

■ディスク版雑誌とは

『ディスクステーション』は、内容にしても、価格にしても、画期的なソフトであることは間違いない。

ディスクのなかには、雑誌的に編集された40項目の「記事」「ゲーム」などが入っている。

まだ、編集中なので、抜けているところが多いが、右の、上から3枚目の画面が目次だ(もちろん最終的にはすべての項目が埋まる)。読みたい記事や遊びたいゲーム名を選べば、その記事が画面に表示されたり、ゲームが始まったりするのだ。

記事は、ゲームソフト情報をはじめ、占いや懸賞パズル、読



①これが創刊0号の「表紙」。なぜか、水着姿の女の子がにっこりしている。たぶん、発売日が暑い暑い7月10日だからだろうと思う

者コーナーなどなど、バラエティに富んでいる。コンパイルが以前からショップで無料配付していた同人誌的PR誌『コンパイルクラブ』のノリをそのまま電子出版しているという感じだ。

とくに、紙でできた雑誌にはまねできない、ディスクソフトならではの企画がおもしろい。

たとえば、このソフトのなかには簡易グラフィックツールも入る予定で、読者の投稿イラストや4コママンガはそのツールを使ったCGを募集する、とか。読者の小説なども、音入り、絵

入りになる予定。

さらに、2本のレトロ・ゲームがそっくりそのまま入っているのもすごい。

下の写真の2本が創刊0号のゲームだ。

■新作ゲームのテストプレイも

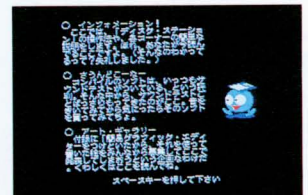
なんといってもこのディスクステーションの目玉企画は、新作ソフトをテストプレイできること。たとえば創刊0号では『アレスタ』(本誌14ページで紹介)をちょっとだけだが実際にプレイできるそう。ほかにも、ファミコン、セガ、PCエンジン

など、コンパイルの開発する新作ソフトも画面付きで紹介していく予定。

また、右ページでも紹介しているFMパックにも対応していて、おもにゲームサウンド専門



②これがトビラのページ。過激な創刊の辞がズラズラッとならぶ



③ギャグを連発する文章のわりにオリジナルキャラも登場する



④目次(未完成版)。好きなところを選んでキーを押すだけでOKのコーナーでFM音源の音色が楽しめるのだ。

■はじめは隔月刊で

この『ディスクステーション』は7月10日に創刊0号を出し、以後、隔月刊で出していき、売れ行き次第で月刊化を目指す。

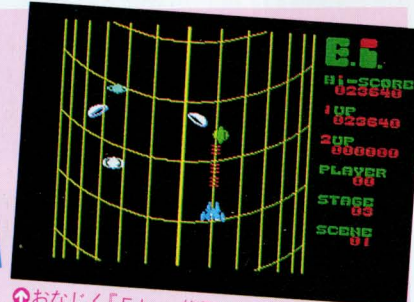
とりあえず、創刊0号は5000部の限定販売で反応を探る。価格も、さまざまな圧力に耐えつつ、980円をつらぬきとおす意志を固めている。

また今のところ「漢字ROM要」のバージョンしかないが、漢字ROM不要版の可能性も模索しているところだ。

※問い合わせ先=コンパイル ☎ 082-263-6006



⑤オマケのレトロゲーム「ハッスル・チュミー」。かわいいアクションゲーム



⑥おなじく「E.I.」縦型シューティングゲーム。アレスタの原型ソフト

●趣旨／ブルブル、ブルブル、「はい、徳間書店インターメディアです」「あのー、MSXマガジンですか」。まあ、このような人は論外ですが、電話での質問受付時間には様々なドラマが展開しています。突拍子もないことをいう人、答えられない質問(ゲームのヒントなど)をしつこく何度もかけてくる人、Mファンの読者のふりをするがバレしてしまう人、などなど。基本的にはファンタムのプログラムや十字軍のウル技についての質問が多いのですが……。 (右の欄外に続く)



新製品 PAC『FMパック』でFM音源時代がやってきた



④ FMパックに組みこまれている「パックコマンダー」のメニュー

PACに革命的な2代目が登場した。名前は、PAC II『FMパック』、7月中旬、パナミュージアメントプロダクション(☎06-908-1151)から発売予定で、価格は7800円。

SRAMでゲームのセーブ/ロードができるのは初代と同様。価格が高めなのはそれだけの理由がある。

■FM音源とゲームが楽しい

7月以降発売のソフトのなかにはFMパック対応のソフトが続々出てくる。たとえば、コンパイルのシューティングゲーム『アレスタ』、マイクロキャビン

のAVG『めぞん一刻(完結篇)』、アイレムのシューティングゲーム『R・TYPE』、T&Eソフトの新作ゲームなどなど、人気の出そうなものばかりだ。

で、FMパックに対応したこれらのゲームに共通する特徴は、BGMがFM音源で鳴るということなのだ。これは、簡易シンセサイザーがついているようなもので、いろんな音色が表現できる。ようするに「いい音」なのだ。FMパックに入っているFM音源は、9音(または6音+打楽器5音)まで同時に出すことができる。ふつうのゲームが使うPSGは3音までだから、音色の差に加え音の数でもはるかに上だ。

これからのゲームはFM音源が主流になるかも。

■FM音源用拡張BASICも

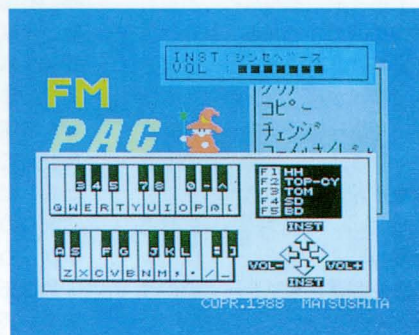
FMパックのもうひとつの大きな特徴は、PACのSRAMに入っているデータをディスク

に移したり、ディスクからSRAMに移したり、PACどうしでデータを入れ換えたりできる「パックコマンダー」という機能だ。これはなかなか便利。

そのうえ、FMパックのなかにはFM音源用拡張BASICも、ちゃんと入っていて、FM音源をPLAY文で鳴らすこともできるのだ。64音のなかから音色を選んだり、リズム楽器専用のMMLがあったりして、なかなか楽しいのだ。じつは、この拡張BASICを使ったプログラムコンテストを現在企画中。詳しいことは次号で/



④ PACどうしや、PACとフロッピーのあいだでデータのコピーをしたりなどの機能が使える



④ BGMを選んでTABキーを押すとこんな隠し機能が現れる。キーボードが鍵盤になるのだ



こちらも強力な2代目『日本語MSX-DOS2』

こちらはマイクロコンピュータショー'88の会場、アスキーのブース。な、なんとMSX2で、べつにワープロソフトが動いているわけでもないのに漢字が表示されている。いったいどうしたのだろう。



④ アスキーのブースではMSX-DOS2で、あまりにもなにげなくデモっていた!

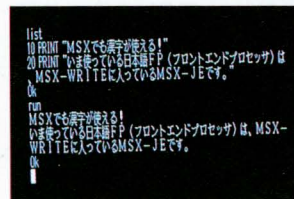
■Disk BASIC 2

これはMSX-DOSをバージョンアップさせたMSX-DOS2の画面なのだ。DOS2が動くと、Disk BASICの機能も大きくアップして、いままでとちがうDisk BASIC2になる。もちろん漢字が使える日本語BASICだ。右の写真のように、MSX-WriteやWrite IIを漢字入力用に使える(何も使わないときは単漢変換)。漢字表示は80文字×24行まで可能。また、漢字表示のためにふつうのアルファベットや数字のキャラクタ

もグラフィックで表示されるため、LINE文やCIRCLE文のグラフィックと文字がいっしょに表示できる(右端の写真)。

■MSX-DOS2

MSX-DOS2は、16ビットパソコン用のMS-DOSとほとんど同じに使える。いままでのMSX-DOSではサポートされていなかった漢字処理や



④ アルファベットや数字などと同じように漢字が使えるようになる

階層ディレクトリ、リダイレクト、フィルタも使えるのだ。

MSX-DOS2は128KバイトのRAMを内蔵したカートリッジとディスクのセットで、ディスクドライブが1台以上あるMSX2で動く。7月末発売予定、価格3万4800円。漢ROM要。

※問い合わせ先☎03-486-8080



④ LINE文などで描いたグラフィックと文字を同時に表示できる

●イベントにて「わくわくドリーミン」に行きました。ペナントレースを2回してすごおもしろかった。ところで関係ないのですが、コンパニオンがすっげえ美人! とくに受付の2人がビカイチでした。(北九州・上野野行)⇒16歳くらいから見れば年上の女はみんなキレイに見えるものなのだ。私だって小学生のときは中学生がおとなの男に見えたものだ。今は光GENJIのあっくんが好きだけどササガに私も中学生には手が出せなくて困っているぞ。(ノ)

●MFファン教養講座(津軽井編)／「あのね、青森の鈴木(仮名)だとも」「……」沈黙。「2月号のシャロムなんだともお」「……」東京生まれのFは津軽井がわからないので、青森生まれで東京に来て4年のSと交代。以下彼らの会話。「お電話わかりました。シャロムのこういった御質問でしょか?」「質問と言うか〜、いぎづまっだとも」「ふ〜ん。おめんどこさるだ。突然、津軽井になるS。「青森」「おーおれも青森だあ……」田舎のあの担当者がうらやましくなる4時〜6時の質問電話でした。



パーソナル・ミュージシャンになるための新兵器

サックス型の電子楽器

デジタルホーンDH-100

昨年デジタルギターを発表して話題を呼んだカシオが、今回はサクソ型のお手軽楽器「デジタルホーン-100」(標準価格・33000円)を発表した。

長さは52センチで重さは電池を入れても800グラム。スピーカーが内蔵されているので、本体だけでも音が出るし、ヘッドホン出力もあって、深夜でもトイレでも、いつでもどこでも演奏の練習ができる。電源は3電源方式。音色は、サクソ、トランペット、シンセリード、オーボエ、クラリネット、フルートの6つの管楽器の音色がプリセットされている。とくに、クラリネットとフルートの音色は美しい。

息を吹きこんで音を出すのは
学校で使うリコーダ(縦笛)より
もかんたんだ。しかも、吹きこ
む息の強弱によって音量がかな



④ デジタルホーン。長さ520×幅100×高さ185(mm)。これでサクソ奏者気分。

り変化するので、
リコードよりも表
現が豊かになる。

では、運指(指使い)はどうか。これが、リコーダとほとんど同じなのだ。サクスの形をしていても、演奏者から見ればこれはリコーダだ。

もちろん電子楽器なので、いろいろな便利な機能がついている。たとえば、トランスポーズ。これは、ボタンを押すごとに半音ずつ全体の音の高さがあがっていく機能だ。たとえば、#が4つもついている嬰八短調の曲を吹くときなど、まともにやっては笛で吹くのも難しい。そこで、あらかじめイ短調(ハ長調と同じ)に楽譜を変えておいて、トランスポーズのボタンをチョンチョンチョンと押すと、その楽譜を吹けば嬰八短調の曲になるというわけだ。

ちなみに、リコーダータイプの運指だと音域は2オクターブだが、カシオオリジナル運指という方式で音を出せば、音域が4オクターブまで広がる。この運指は、トランペットのようにおもに3つのキーの組み合わせで音を出す方式で、リコーダー運指に比べて、指使いは難しくなる。

音色は自然にビブラートがかかるようになっていっうえに、ポルタメントというキーを押しておくとい音がトロンボーンのようになめらかに変化しておもしろい。ちょっと練習



◆カシオトン新シリーズの中堅機MT-540(ミニ鍵盤タイプの最上位機種)。幅664×奥行き234×厚さ83(mm)。重さ3.2kg

すれば、なかなか味わいのある
演奏ができそうだ。

さらに本格的な演奏をしたいという人には、MIDI OUT端子がついてるのでMIDI規格(電子楽器どうしを接続するための世界統一規格)のシンセサイザーやサンプラーにつないでほかの楽器を管楽器っぽく演奏することもできるのだ。

本体だけでも遊べるし、拡張性もあるというのがニクイなあ。

CD音源の音色がリアル

カシオトーンの新シリーズ

さて、カシオからは同時にファミリー電子キーボード「カシオトーン」の新シリーズが8機種発売される(6月中旬までに続々登場)。

このシリーズは、実際の楽器の音をデジタルサンプリングしたCD(ここではCasio Dynamicの略)音源を使っていて、音色がリアルなのが特色。ミニ鍵盤タイプのMTシリーズが3機種(標準価格24,800円～39,800円)、標準鍵盤タイプのCTシリーズが4機種(標準価格33,800円～69,800円)がある。細かな機能などは機種によって異なるが、ここでは中堅機種のMT-540(標準価格・39,800円)を紹介しよう。

MT-540は、ミニ鍵盤で49鍵、ステレオスピーカー内蔵、3電

源方式。

CD音源による音色は20種類で、なかなかの音。それぞれの音色にステレオ処理がしてあるし、2つの音色を重ねあわせるトーンバンク機能があるので、ぶあつい音が出る。

20種類のオートリズムと、自動伴奏機能(リズムにあわせてベースやコードを付けてくれる)も内蔵しているので、ちょっとキーボードの演奏を覚えればすぐにいろいろな曲が弾けるわけだ。

さらに、8種類の効果音(コンサートホールの拍手、雨の音、海、鳥の声など)がサンプリング(デジタル録音)されている。

MIDI IN/OUT端子も付いていて、外部のMIDI機器もつなげる。たとえば、デジタルホーンでMT-540の音を鳴らすなんてこともかんたん。

うーむ、このごろのデジタル楽器の高機能化、低価格化はものすごい。たとえば、ほんの3、4年なら、この2つの新製品の組み合わせ(標準価格にして約7万円)のできることをやろうとすれば、軽く数百万円かかったものだ。ううむ、すごい。

それにしてもカシオの新製品
はいつも衝撃的だなあ。

※問い合わせ先＝カシオ計算機
☎03-347-4811

MUSIC 『イースII』と『パロディウス』の音楽

先月に続いて今月もゲームミュージック最新発売情報のお知らせ/くるしゅうない、どこよりも早く知るがよいぞ/

■『ミュージック・フロム・イースII』

今月、巻頭で紹介の『イースII』の音楽が、MSX版ソフト発売に先駆けて6月21日に、発売が決定した/

サイド1には、ゲーム・オリジナル・サントラバージョン全25曲を完全収録。

サイド2には、アレンジバージョンとオリジナルSEバージョンが収録されている。

アレンジバージョンは、キーボード奏者の難波弘之さんがアレンジを手がけている。また、今回のアレンジバージョンでは、ゲーム中の曲『ランスの村』に日本ファルコムが歌詞を付け、アニメ『うる星やつら』のラム役で知られる、声優の平野文さんが歌っている。

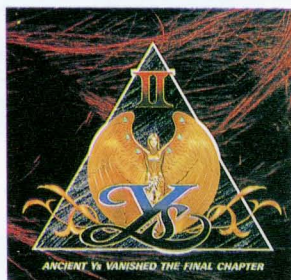
オリジナルSEバージョンでは、ゲーム中に使われているSE(サウンド・エフェクト。効果音のこと)を25パターン収録している。

価格はCD3200円、LP2800円、テープ2800円。特典として、『イースIIロゴステッカー』(初回プレスのみ)と全25曲の楽曲の楽譜付。(キングレコード)

■『オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス(MSX版)』

Mファン読者には、もうすっかりおなじみの、『パロディウス』の音楽が発売中/

第1惑星から第6惑星までの音楽のほか、エクストラステージのテーマ、SEコレクションなどがAサイドからBサイドにかけて収録されている。もちろん、音源はMSXのものを使用している。



②はやくゲームしながらイースIIの音楽を聴きたいね!



④コナミの本性といわれているこのゲーム。音楽だけで聴くとまた一興!

テープ版のみの発売で、価格は1000円。ふろくとして、ロゴステッカーとキャラクタ解説書付カラーピンナップ付。

(アポロン音楽工業)

■アポロンからの今後の発売予定

6月21日、ドラゴンクエストIIIの『そして伝説へ.../冒険の旅』(ボーカル版)、歌: 鴻上尚史(第三舞台)。予定価格はシングルCD、テープが1000円、シングルが700円。

7月5日、『ドラゴン・クエスト・イン・プラス』(吹奏楽団版・ドラクエI~IIIより)。価格未定。

7月21日、『スペース・オデッセイ・グラディウスII〜ゴーフアの野望〜』(ロック・サウンドリメイク版/オリジナル・サウンド版)。予定価格はCD3000円、LPとテープは2500円。

なんだか最近ではゲームミュージックがやたらとたくさん出てくるなあ。



J&P渋谷店によるベスト10速報!

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	THEプロ野球 激突ペナントレース
2	—	パロディウス
3	5	新10倍カートリッジ
4	4	パナミュージメントカートリッジ
5	—	制覇
6	10	ガンダーラ
7	2	信長の野望(全・国・版)
8	—	セイレーン
9	7	マンハッタン・レクイエム
10	—	ファミくらパロディック

(5月20日調べ)

今回は予想通り、『激突ペナントレース』が第1位。発売日から、わずか1日でトップになったことになる/さらにおどろくなかれ、初登場2位の『パロディウス』、3位の『新10倍...』と、コナミのソフトが3位までを独占した。そのほかの新作では『制覇』が麻雀ソフトとしては最高の5位をマークし、『セイレーン』『ファミくら』も大健闘を見せた。



さあ応募しなさい

今月はドーンと6品目33点/さあ、かかってきなさい。編集部は誰の挑戦でも受ける/う〜ん、意味がない/

●コンパイルより

①『ディスク・ステーション』(2DD、VRAM128K、漢字ROM要:以上の条件をみたすシステム所有者に限る)……3名様

●キングレコードより

②LP版『ミュージック・フロム・イースII』……5名様

●アポロンより

③『オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス』……5名様

●コナミより

④『THEプロ野球・激突ペナントレース』のノート……5名様

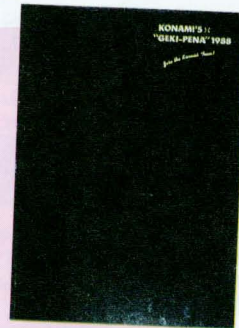
●ハードより

⑤『クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編』のポスター……10名様

●マイクロキャビンより

⑥『めぞん一刻(完結篇)〜さよなら、そして...〜』のポスター……5名様

しめきりは6月30日必着。発表は、8月8日発売の9月号の欄外で。応募方法は右の掲示板を見てね。



⑥まるで本のような激突ペナントレース。スコアをつけるか、日記にしようか

⑦ファンならほしがらめぞん一刻のポスター。花嫁衣装がまぶしい

⑧ハード『クイズ雑学オリンピック』の貴重なポスター

掲示板

●F&B名物「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券をはって、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所郵便番号と都道府県名も書くこと、氏名・年令・電話番号、③全員のF&Bでおもしろかったコーナー、④あればなんでもおもしろいこと、の4つを明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-1 T.M. MSX・FAN「F&B」さあ応募しなさい係まで。●また、「おはなし」にちろっへんのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人はいえない目玉玉、二重丸、「希望」など掲載可能なありとあらゆるものも募集集中!



●なやみ/なやみ聞いてください。LINKしたいけど、金がない。どうすればいいですか。おはQさんならどうしますか?(大阪府・山田健一郎)/通信すると電話代がかかるからと母に怒られます。うちは貧乏子たくさんです。どうしたらいいですか?(北海道・たわわ五月みどり)⇒私はおはQです。他人の家でやるか、ママに怒られたら弟のせいにするなどしてはどうでしょうか。(ほんとうはバ)

おはなしこんにちわっ



若原瞳のラブリー10 / バボだ / ●Mファンは「天皇陛下写真集」にも負けない完璧な本だと思っていたのにMマガに負けているところがある。それはアンケートハガキにミシン目のないところだ。バボ、敗北を認める。(神奈川県・昔なつかし)

なんでもかんでも私のせいにするな。そんなことは編集長にいつてくれ。でも、Mマガ6月号にはなかったぞ。

●アンケートハガキの「学校名」は何に使うんですか。なんだか気味が悪いんですが。(青森県・山本修平)

山本の学校に「頼んでもいない寿司」などを送るためだよ。山本の名前です。

●「おはなしこんにちわっ」の下にあるなんともいえない顔がぼくは大好きです。(東京都・森田充史)

●バボさんの「おはなしこんにちわっ」に出てくる絵が気持ち悪くて眠れません。(神奈川県・森公彦)

ソレをかいているのは野見山つつじ先生だ。ファンレターを書こう。

●このハガキはちゃんと東京に届くのだろうか。心配だ、不安だ。無事についてもあのおおQに捨てられ燃えてしまうのだろうか。(新潟県・仲屋聡)

「あのおおQ」でないと気が入ったぞ。おおQなら捨てただろう。

●バボ先生へ。あなたと私はおそろしいほど性格がよく似ている。弟子になってください。(香川県・小澤久夫)

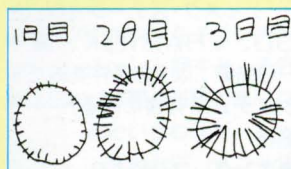
また1雑誌の人間を友だちだと思っ

ているヤツからのおたよりだな。なんてあつかましいヤツだ。でも私はこれからのいい人になるのだ。同人誌ノリで答えてあげよう。♡きゃいーん、うれしーんだわんわん♡ バボせんしゅのこのへーんな性格に似てしまった小澤くんてきやわいそー♡ でもでも弟子になれえなんてひどいっー。めっ♡

●「信長の野望(全国版)」をクリアしたヤツは変体だ / (新潟県・本間亮)

編集部は変態だらけだが、ところで本間、「変体」というのは変な体のことか。いくらなんでもソレは危ない。

●ぼくはねこのかたちをした、毛のはえるせっけんをもっている。(茨城県・黒沢竜太) ※下図(自筆)参照。



初のデレカはこいつに決まりだ / 黒沢はなんていいヤツなんだ。これはめでたいじゃないか。うれしいぞ。

●ドラクエIIIのニュースで編集人の山森さんを見ました。むかしはジャマ森と呼ばれていたのにすごいなあと思いました。(京都府・小林明生)

今でもジャマなことには変わりはないんだけどね。でも金持ってるからなあ。さすがの私も何もいえないぞ。

さあ、今月はデレカが1人だ。みんなもってスゴイのを送れ / 今月の格言は「山口美江の笑顔は怖い」。



●千葉県・武田信玄、なににつういてんだ。世間は梅雨なんだからよ、花火見てほのぼのしてんじゃねえよ……でも右様にMファンが置いてあるのがきいてるったら

暮らしの適当手帖

7月のテーマ
テレビ東京

00	慢性的関節リウマチ
10	サイクルにつぼん
15	特集・なんでも追跡(再)
30	「ワニのすべて」海外
11	ワニ事情を取材◇番組
11.30	N◇40 株式N◇55 天

上がテレビ東京のある日の番組欄だ。「ワニのすべて」は見のがしてしまっただけ、ほかにも話のネタはいっぱいある。

●テレビ東京を救うさまざまなテーマ

テレビ東京の土・日といえば、なんといってもゴルフである。土曜午前11時半からの「ゴルフ9倶楽部」に始まり、12時から「吉川なよ子の爽やかゴルフ」、1時の「ゴルフフリーマッチ」、日曜は12時の「ゴルフだよ人生は」の後番組「ゴルフ・サバイバル」から30分おきに「日陰温子のサンデーゴルフ」「小松原三夫のゴルフ道場」「ゴルフ尾崎兄弟に挑戦」、そして夜10時半の「岡本綾子のスーパーゴルフ」、ほかにもスペシャルものとして「ゴルフ87 甦ったジャンボの軌せき」「ゴルフ88の展望」「おもしろゴルフING」などがある。

そして、やはりとどめは毎週金曜夜9時54分からの「ゴルフ天気予報」だ。

今、テレビ東京を救うのはゴルフのほか、寄席、釣り、演歌、カラオケ、そして再放送である。寄席に関しては、裏番組にトップテンや志村けんがありながら、「お笑い名人会」をぶつけるあたり、お笑いスターはたけしやさんではなく、堺すずむだと信じていると思われる。ちなみにひとむかし「笑っていいとも」の裏は「爆笑ひょうたん寄席」だったが、今は12時から「お笑い



◎歌詞の進行にあわせて色がついていくビデオカラオケの1シーン



◎放送終了時に出てくるテレビ東京の社屋。東京タワーではない。その左の建物だ

い指定席」、15分から「俺がハマーだ」、45分からは「ザ・スターボウリング」である。なんの脈絡もない3本を昼に流すあたり、イカスじゃないか。

●テレビ東京のナンセンス・センス

テレビ東京は意味のないものが好きだ。「気ままな釣り仲間」の後番組を「とびだせ / 釣り仲間」にしたし、あの勝ち抜き腕相撲や「ボカボカドボン」(5分もので、ぶるうたすと一般人がプールにセットしたボールの上でたたきあい、水に落ちたら負けという番組)を始めてはすぐ打ち切りにしたりする。さんまも司会をしていた「おもしろプレマーン」を、突然「お量だ・ドン!」にしてしまうところも魅力だ。

●テレビ東京でしか見られないもの

他局が絶対マネできない番組もある。それは「ビデオカラ」だ。午前5時55分ころから「あなたが歌う朝の唄」というのがあったが、祭小春のような司会者が「さあおじちゃん歌いましょう」といって、「春の小川」などのカラオケを流す。深夜は必ずカラオケ番組で幕を閉じ、さらに日曜は、もう終わってしまったか練馬と日暮里のカラオケ屋が競ったりする「夜のビデオカラ」が東京都下で人気を博していた。

ところで、1日に数回キングスや麻生真美子を何度も見たい人にもテレビ東京はとても便利だ。とくに、デビュー以来、放送開始・終了になぜか出てくる麻生真美子は存在感がなくてもミステリアスである。

このごろは「金はないぜ」の開きなおりが「地球まるかじり」に国内ネタが多いところに見えるテレビ東京、さあ、今夜は「外人カラオケ大賞」を見るぞ。

電灯と蛍光灯のプログラムページ

プログラムの王国

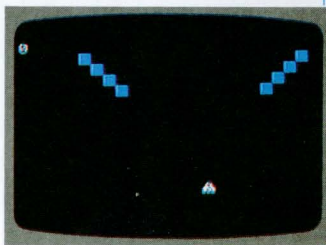
今月のプログラム 紹介と遊び方目次

●DULVERS	37
●ZIRETTA MISSILE	38
●はたあげごっこ	38
●がんばれターKUN/	39
●どこいくの	39
●SUPER BALL	40
●DIAMOND・DUST	40
●馬跳び	41
●Keimmer	42
●Many Many Many	43
●RED STAR	44

ダルバース DULVERS

不思議で微妙な味わい
オリジナルゲームの鏡

MSX・MSX2 RAM8K
BY TTPM.CO
RP部門1画面タイプ



画面を見ただけではどこがおもしろいかピンとこないだろう。抽象的なゲームのようで、じつはかなり熱くなるシューティングゲームだ。

画面の上から、ロープというブロック型の生物が、自分



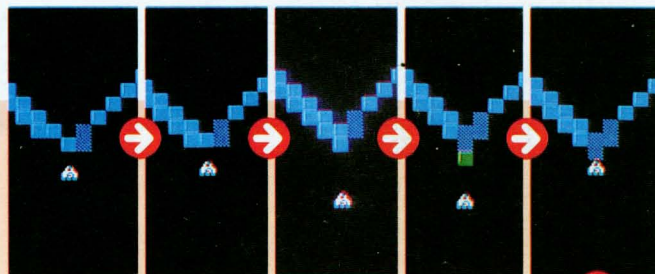
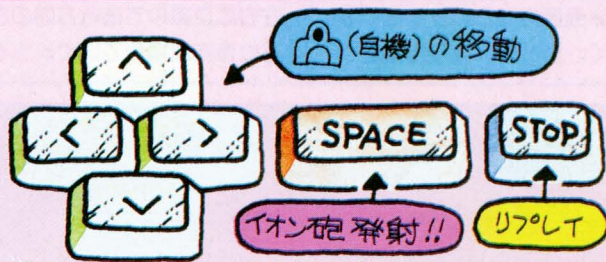
②姓は目、名は機でも、きつとあたな名がタルバーというんだらうと思ひます

しゃべり方や字のクセと同じように投稿プログラムにも「作風」がある。なかでもTTPM.COの作風は独特だ。微妙な感覚を刺激する不思議ゲームにオリジナルゲームの新しい可能性が見えてくる。

と同じ形のブロックをうしろに作りながら近づいてくる。

プレイヤーは自機を上下左右に操作して、ロープの侵略を阻止しつつ、エネルギーをためるのが目的だ。イオン砲は目に見えないが1列ぶんのブロックを消し、ロープだけを緑のエネルギーブロックに変える。このブロックを取ると100ポイント。あとはブロックを1つ消すたびに1ポイン

➡リストは
47ページ



①②ブロックにまぎれて攻めてくるロープをイオン砲でエネルギーブロックに変え採取。先へ進むほど事態はどんどん混乱していく

ト入ってくる。

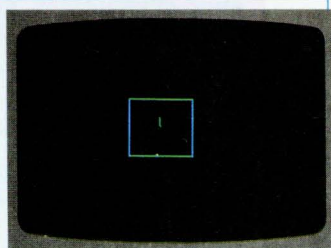
自機がロープに接触するとゲームオーバー。ただ、ロープそっくりのブロックは安全なので、ブロックのなかを回りこんで戦おう。



ジレッタ ミサイル

宇宙ヨウカンを旅して
赤い星を撃つミサイル

MSX2専用VRAM64K
BY お茶
RP部門1画面タイプ



ゲーム中のプレイヤーにとって、見える宇宙の範囲はかぎられている。画面中央、四角いヨウカンの断面のようなスペースが、キミの宇宙だ。

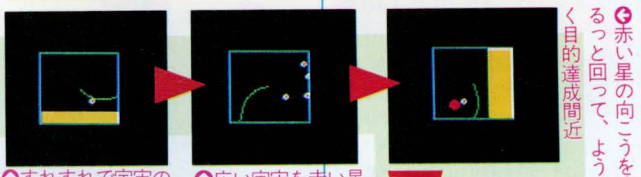
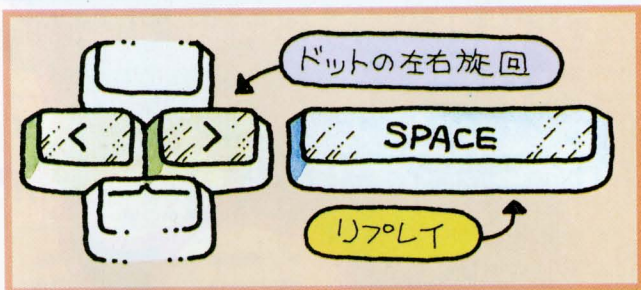
操作するミサイルは大宇宙の中心から茶柱のように始まり、永遠に残る軌跡を残していく。目的は、大宇宙のどこ

このゲームを見ているとなんとかなくヨウカンを感じ出して、つい熱いせん茶に厚切りのヨウカンをいただきながら原稿を書いている。宇宙ヨウカンをさまよう茶柱ミサイルのじれったい探索ゲーム。

かにある赤い星を破壊することだ。大宇宙といっても、テレビ画面全体の大きさしかないの、しばらく動いていると見つかるだろう。

問題はミサイルの操作。慣性で前方へ進みつつ、キーの左右に反応して進行方向の左右に方向転換していく。

リストは
48ページ



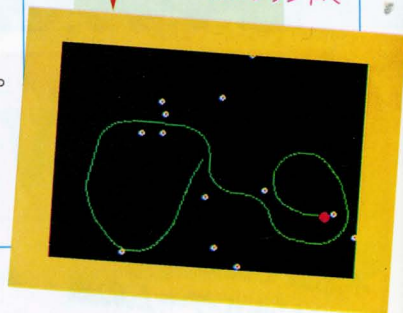
①すれすれで宇宙の果てをよけながら
②広い宇宙を赤い星求めてさまよう

目的の星が目の前に急に出て、タイミングが悪くていったん通りすぎなければならぬこともよくあるのだ。

外枠やほかの星にぶつかるゲームオーバー。ゲームオーバーのときの画面の変化がなかなかきれい。

③赤い星の向こうをぐるりと回って、ようやく目的達成間近

④大宇宙に残した軌跡を表示して次のラウンドへ



はたあげごっこ

赤い旗でも白い旗でも
正しい旗は、よい旗だ

MSX・MSX2RAM8K
BY YOSHIX
RP部門1画面タイプ



どうもこの、はたあげってえものが、その、むかしからありましてな、反射神経ゲーム、てなことを申します。おいしい物ぢやねえよ。え、ハタハタのあげ物かと思った？ ばかだね、おまえは。



①どうもこの、素直にやりやあいなんだてえのに

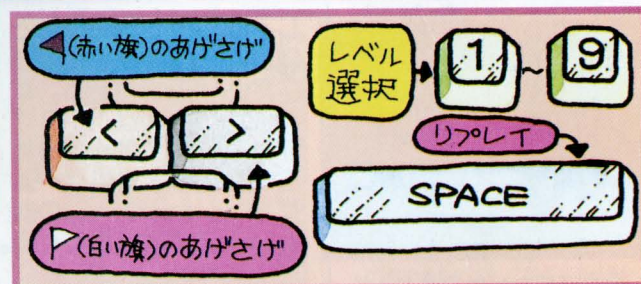


②妙に色気ついてよけいな気を回しやがるもんだから



③ザマンイラスト、強いのミロってんだ

リストは
50ページ



画面に現れるメッセージにあわせて赤い旗、白い旗をあげさげするゲーム。カーソルキーは、あがっている旗だとさげ、さがっている旗だとあ

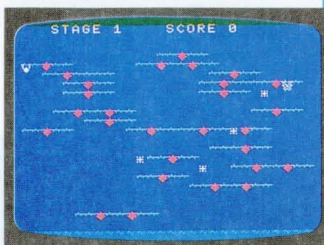
げるというふうに対処に働く。最初にレベルの設定があるので、9(いちばん遅い)でやりはじめたほうがいい。あきたら少しずつレベルをあげていこう。

今は「あげて」と「さげて」しかないけれど、プログラムページの改造法で「あげないで」と「さげないで」も加えているので試してみよう。

がんばれターKUN!

森林のツタからツタへ
ターKUN綱渡り生活

MSX・MSX2RAM8K
BY せとけーん
RP部門1画面タイプ



横に伸びる緑色のラインは「ツタ」だ。ツタの下にはアマゾン川が流れていて、ゲームには登場しないが、ワニや流木が漂っている(と考えてほしい)。

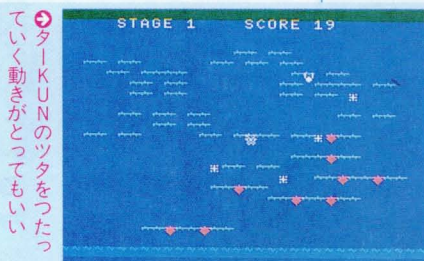
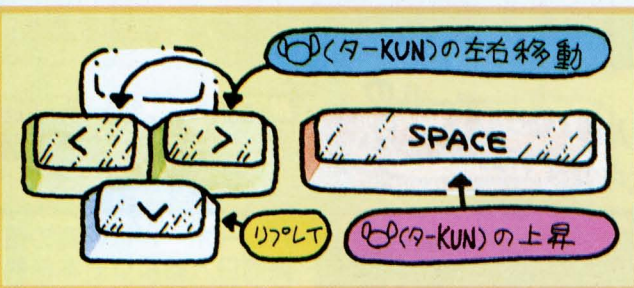
ターKUNは、ツタにぶらさがっているあいだは、ツタを左右に行き来でき、スパー

突然出てきてタイトルにはげまされているターKUNに、はげましのお便りを出そう。ターザンのような、チータのような、でもやっぱり8×8ドットの未知生物・ターKUNの動きがなんだか魅力。スキーで空中を飛行することができる。ただし、川に落ちたらアウト。

ターKUNの目的は、ツタのところどころにある果物を取っていくこと。20個取ると1面クリアで、次のツタに移っていく。

ところが、名前不定の敵A

リストは
51ページ



ターKUNのツタをつたっていく動きがとってもいい



が上からするするとおりてくる。なんとなくターKUNにたくさんの枝をつけたようなスタイル。

もちろん、この敵にぶつくとアウト。敵Aは、上から

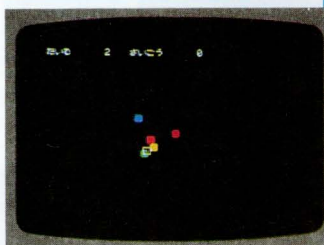
登場して下へ消えていく。上にあがるといえることはないの、いったんよければしばらくは安心なのだ。

ちなみに作者の自己最高点は5面で97点とか。

どこいくの

逃げる色を引き止める
あちこちあわわゲーム

MSX・MSX2RAM8K
BY Micky
RP部門1画面タイプ



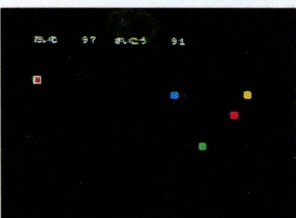
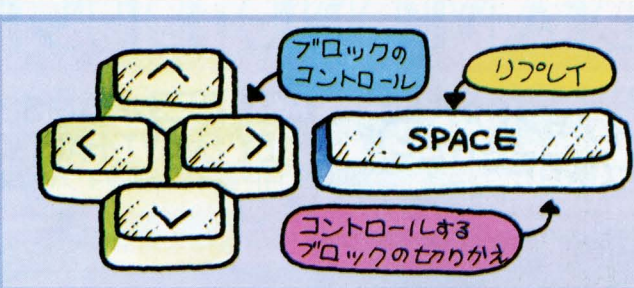
ゲームが始まると5色のブロックがそれぞれ思い思いのほうへゆっくりと動きはじめ、画面の外に逃げ出そうとする。確かに、思わず「どこいくの」と声をかけてしまって、タイ

ゲームをやっていると5つのブロックひとつひとつに人格があるような気がしてくる。赤いブロックはわがままで手に負えない、黄色はおとなしい、緑は変わり者で気を許すと危ない、なんてふうに。

トルに感心してしまった。

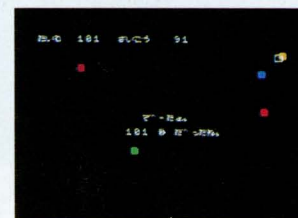
5つのブロックのうちカーソルのついてるブロックだけがコントロールでき、スペースを押すたびにそれを切り換えることができる。もっと

リストは
52ページ



①左のほうに逃げようとするブロックをなんとか引きとめていたら、もあぶないブロックから引きもどしていくのがコツだ。

1つでもブロックが画面外

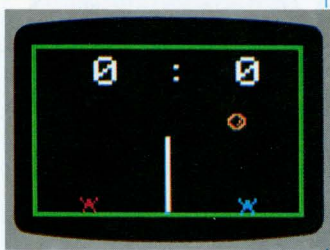


②いつのまにか右上が危険。急いで引きもどしたが、時すでに遅し。に出るとゲームオーバー。それまでに持ちこたえられた時間が表示されるのであった。

スーパー BALL

1人制バレーボールの
エキサイト対戦ゲーム

MSX・MSX2RAM8K
BY 大沢元春
RP部門1画面タイプ



2人対決専用のバレーボールゲーム。

中央のネットをはさんで右に居るのが、キーボードで戦うプレイヤー1。左に居るのが、ジョイスティックで戦うプレイヤー2だ。

プレイヤー1はスペースキーで、プレイヤー2はトリガ

バレーボールは体育の授業的9人制よりも本格的6人制のほうがより興奮する。ならばいっそ、1人制にすればもっと興奮するのではないか。スーパースーパー、息の荒くなるエキサイトゲームだ。

ーAで、ネットのほうに移動する。なにもしないと、どちらともネットと反対の方向に動いていく。2次元だからこそできる、このシンプルなキー操作がこのゲームをエキサイトなものにしてくれるのだ。

大きなボールがネットの真上から落ちてきたらゲーム開

リストは
53ページ



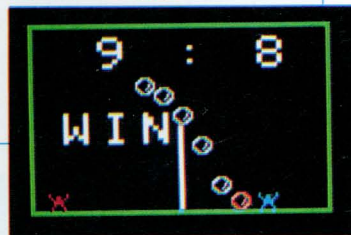
始。ボールが地上に落ちるまえに体当たりすればボールを上にはねかえすことができる。

ただし、何もしなければ、ボールはプレイヤーの真上にはねあがるだけ(何度打ちあげてもルール違反ではない)。ボールとプレイヤーがあたるときに、カーソルキーやジョイスティックの左右が押されていれば、その方向にピュンとはねかえるのだ。相手の陣地に落ちてしまえばポイント1。9ポイント先取で勝ち。

①スコアは8対8。プレイヤー2からきわどいボールが帰ってきた



②一瞬の判断ミスで受けそこなった。プレイヤー2の勝ち



ローズ=バッドの冒険 ダイヤモンド ダスト DIAMOND・DUST

ダイヤモンドがただの
クズ隕石になったとき

MSX・MSX2RAM32K
BY EMGVT-HALT.9918
RP部門N画面タイプ(3画面)



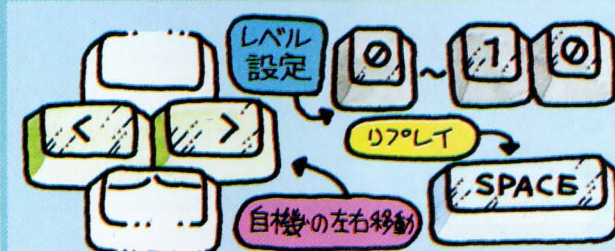
まず副題の背景から。地球はメース星にダイヤモンドを輸出しようとして、事故のために宇宙にダイヤをばらまいてしまった。それに目をつけた宇宙海賊のローズ=バッド

内容にくらべてタイトルがこんなにも長いゲームも珍しいが、確かに人生はデーヤモンド・ダスト。そんなものかもしれないと思いつつ、ひたすら災難をよけるだけの人生を続けていくのであった。

は現場にかけつけ、ダイヤをこっそり回収しようとするのだが……。

ところが、ダイヤはすでに変質して、ただの「えんぴつのクズ」になっていて、そのう

リストは
56ページ



え、それぞれがバラバラに猛烈なスピードで宇宙船に襲いかかってくるのだった。

ローズ=バッドはひたすらクズをよける以外になすすべもなかった。

ゲームの最初でレベル設定をしてクズのスピードを決める仕組み。レベル設定の数が多いほどクズが速く、難しくなる。

あとは画面中でいっぺんにクズが動くのに感心しながら、ひたすらよけるだけである。

①これだけの数のクズがテンデンバラバラに動くのがみごと



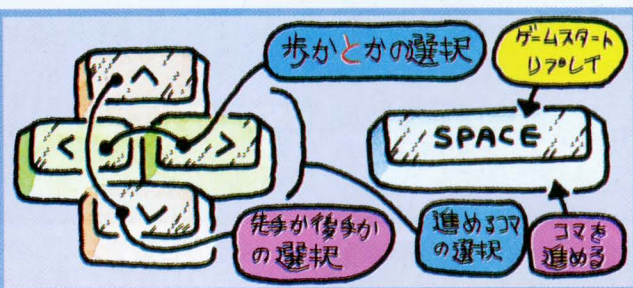
うま と 馬跳び

必勝法を見つけるまで
が勝負の対戦将棋遊び

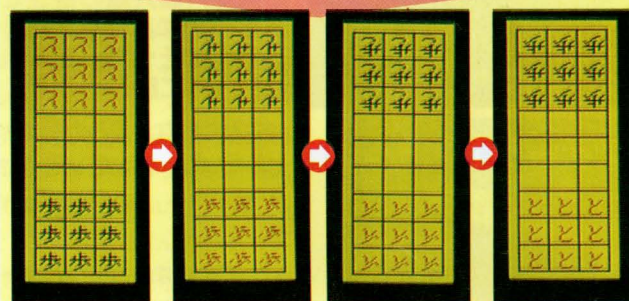
MSX・MSX2 RAM8K
BY 川本健二
RP部門N画面タイプ(5画面)

リストは
54ページ

※ジョイスティックも使えます。



好きなほうのコマで戦える

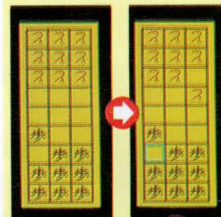


カーソルキーの左右を押すたびに「歩」と「と」がジワッと入れ代わる

こうして負け続ける



↑まあ、とにかく適当にやってみよう



途中までは、なんだか勝てそうな気がする……ところが、そのうち動かせるコマがなくなるのだ



↑いつもあと一歩で相手が勝ってしまう。ううん、変だなあ

将棋のルールを知らなくても将棋盤と将棋のコマで遊べるかんたんゲームはたくさんある。だが作ったかは知らないけれど、そんな将棋ゲームのなかでもパズルっぽいのがこの『馬跳び』だ。

■『馬跳び』とは

馬跳びは、歩18枚を使い、9枚を表の「歩」にして1人のプレイヤーが持ち、もう9枚を「と」にしてもう1人のプレイヤーが持つ。将棋盤の3列ぶんを使って、それぞれ3×3にコマをならべ、先手後手の順にコマを1つずつ進めていくゲームだ。

コマはどのコマも前方に1マスしか進めない。ただし、そのコマのすぐ前に敵のコマがあれば、その向こうにあきマスがあるかぎり、跳びこしてしまうことができる。これが、馬跳びという名の由来だ。

そして、先にすべてのコマを敵の陣地に置きおわたほうの勝ち。

■対MSX戦の『馬跳び』

MSX版『馬跳び』では、MSXがキミの相手をしてくれる。

このMSX側の強さがちょうどいい。その場しのぎで戦っていると、先手でも後手でも人間側が必ず負けるし、しばらく負け続けながらMSX側の戦法を研究しているうちに、こんどは絶対に負けなくなる。

このゲームは、先手後手どちらでもMSXに絶対勝てるようになる方法を見つける一種のパズルゲームなのだ。

■遊びきったあとの利用法

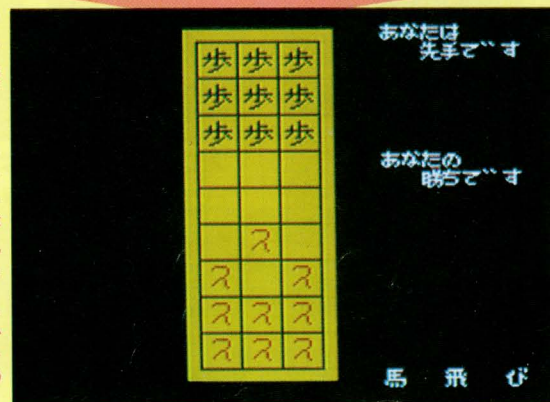
このゲームをやりつくして、必勝法を完全に身につけた人のその後の展開を考えてみよう。あるさりげない午後などに、意味ありげに将棋盤を取り出し、『馬跳び』大会をやる

がいい。しばらくのあいだは、必勝法を知らない友人のあいだでチャンピオンを続けることができるだろう。

それにしても、このプログラムの「本格っぽさ」にはほれぼれしてしまう。とくに、カーソルキーの左右で戦うコマを選ぶときの画面変化(上の写真)はつい何度も見たくなくなってしまうものだ。

何度も負ければ勝てるようになる

↑負け続けるうちにコツが見えてきて、そのうち、必ず勝てるようになる。やればできる!



ケイマー

ケイマー

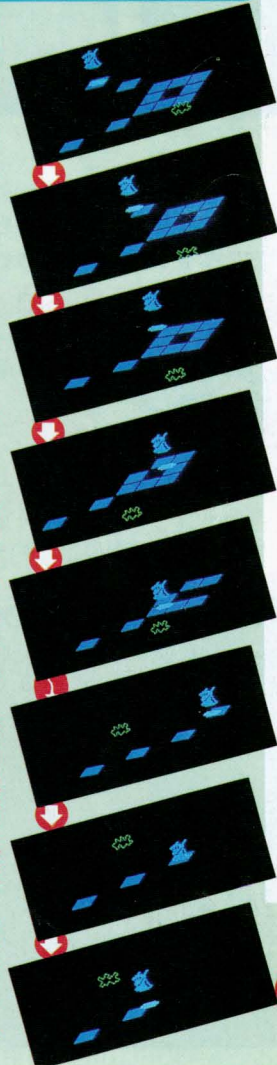
8方向桂馬跳びで解く
ひと筆書きふうパズル

MSX・MSX2RAM16K
BY TAI
RP部門10画面タイプ(7画面)



ステージ1を跳ぶ

桂馬跳びを繰り返していくうちに一枚また一枚とタイルが消えていく。ケイマーは暗闇の彼方に去ってラウンドクリア



正方形の石畳やタイルが
びっちりしかれた道を歩
いていると、ついつい、
桂馬跳びに跳んでしま
うのは全人類共通の習性
である、かな。まあ少な
くとも私はそうだ。西洋
人は8方向に跳ぶそうだ。

牛みたいな、馬みたいな、
竜みたいな、跳ねているやつ
が「ケイマー」。これがプレイ
ヤーだ。

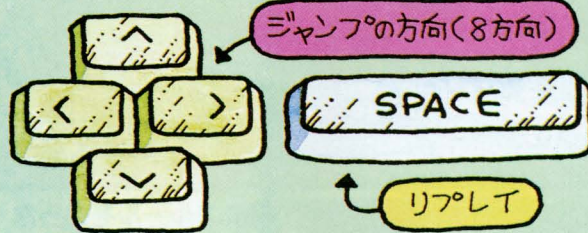
ケイマーは、カーソルキー
に応じて8方向に桂馬跳びに
跳び、ケイマーが移動するた
びに、まえのタイルが消えて
いく。そうこうしているうち
にすべてのタイルが消えたら、
ステージクリア。

ウニウニ動いているウニラ
に触ったり、タイルのないと
ころにケイマーが降りたり
(ただしステージクリアのとき
は別)したらミス1。3回ミ
スをするとゲームオーバー。

桂馬跳びの魅力と、ひと筆
書きのパズル性とを組み合わ
せたゲームというわけだが、
もっとも、桂馬跳びというよ
りは、チェスのナイト跳びと
いったほうが正確かも。

このゲームをやっていくう
えでの注意点は、やはりこの
8方向の桂馬跳びと操作キー
との対応だろう。

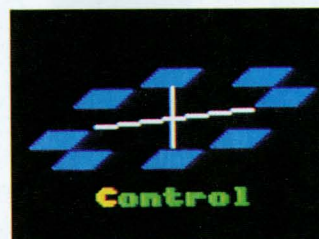
リストは
57ページ



①主人公のケイ
マー。どうい
う生物かわから
ないところがいい

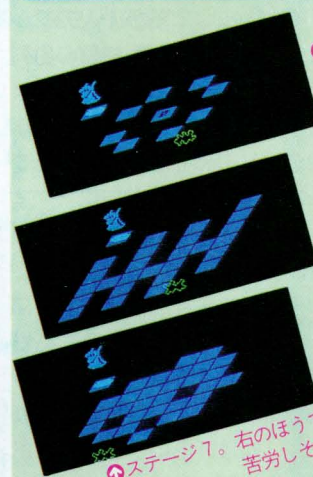


②ウニラ。名前
といい動きとい
い、ウニの怪物
に間違いない



③キーと桂馬跳びの対応図
中央の交点が現在位置だ

全部で10ステージ

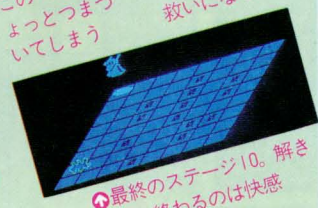


④ステージ4。
中央は消えないタイル



⑤ステージ5。
このへんでち
よっとつまづ
いてしまう

⑥ステージ9。作者
のペンネームの形。
消えないタイルが
救いになっている



⑦最終のステージ10。解き
終わるのは快感

最初のうちは、どのキーを
押せばどこに跳べるのかピン
とこない。とりあえず、画面
の右下につねに表示されてい
るグラフィックを参考にする
しかない(このページ右上に
部分的に拡大した
写真がある)。

このグラフィッ
クの縦横の直線が
カーソルキーの上
下左右に対応して
いる。そして、こ
の直線の交わって

いる中央の点ケイマーの
「現在位置」になる。何度も暗
闇に落ちながらカンを養おう。
ヒソヒソ、リプレイのときに
カーソルキーの下を押してい
るとコンティニューもできる。

オールクリアありがとう!



⑧オールクリアするとケイマーが跳んで喜ぶ

Many Many Many

3人まで同時に遊べる
鑑賞向きボールくずし

MSX・MSX2RAM32K

BY 米屋のチャチャチャ

RP部門10画面タイプ(8画面)

リストは
59ページ



■鑑賞用ソフトとして見る

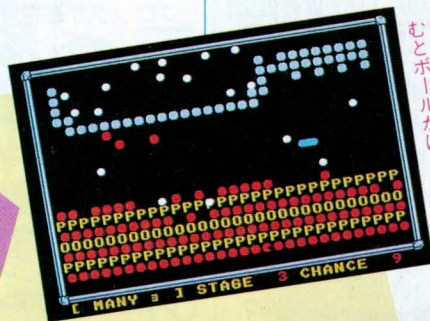
ただ、このゲームを楽しんだ私たちの実感は、ボールを打ち返す楽しさよりも、なんとなく自然にクリアするのを見守るほうが楽しかった。3面のポップコーン面などくにそう。

1人で3人ぶんのラケットを使って、確実にステージをクリアしていくのも楽しいだろう。ボールは驚異的なスピードで飛びまわるが、じつはそれほど難しくない。しかし、深い魅力のある不思議なゲームなのだ。

5種類のブロック



- ① ノーマルブロック。ふつうにボールをあてるとこわれる
- ② ハードブロック。1回あてるとノーマルに変わる
- ③ スピードアップ。あたるとスピードが速くなる
- ④ ボール1UP。画面上を動く白いボールが1つ増える
- ⑤ メタルブロック。ボールがなんどあたってもこわれない



ブロックくずしがゲームセンターではやったのは13年ほどまえ、つまり、このゲームの作者が生まれたばかりのころ。今やブロックくずしは玉くずしになり、鑑賞プログラムになる時代なわけだ。

① ボールで形作られたタイトル文字が表示されたあと、白いボールが飛んできてデモが始まる。文字がくずれ、たくさんの白いボールが飛び回る……

ボールにボールをぶつけると、消えるボールや動くボールなどがあって、たくさんのボールがああなってこうなって、いつのまにかステージをクリアしているという、まあそういうゲームだ。

■ブロックくずしとして遊ぶ

基本的にこれはよくできた緻密なブロックくずしである。ラケットの動きは当然のようになめらか、ボールの反射角はラケットへのあたり方によって微妙に違ってくる。

ボールのスピードもはじめのスロースピードから、条件次第で人間技を超えるスピードまであがっていく。

目的はラケットより上に設置してあるボール型のブロックを全部こわすこと。ラケットより下にあるブロックをくずしていちばん下の壁にボールがあたるとミスになる。

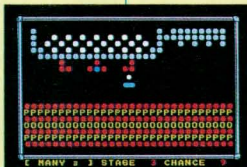
しかも、3人まで同時にプレイできる(もちろん3人ぶんのラケットが用意されている)というのもすごい。



① はじめのステージ1。これはだまっていでもクリア



② ステージ2。あまり下に落とさなければすぐクリア



③ ステージ3。このステージは右上の写真に続く



④ ステージ4。右上の「3」をくずせばかんたん



⑤ ステージ5。入り組んだ部分をくずせば安心



⑥ ステージ6。くずれてもバンブはいつも笑っている



⑦ ステージ7。よく見ると作者の代表作「たこ」の面



⑧ ステージ8。漢字で書くと恵利。作者の心だろわか



⑨ ステージ9。迷路タイプ。この面は解きがいがある



⑩ ステージ10。LAST。緊張を強いられる最終面

レッド スター RED STAR

タイミンググングで
レッドスターを大回収

MSX・MSX2RAM32K
BY 横沢和明
FP部門(17画面)



①主人公のラップ。
1歩踏み出さないと向きを変えることができない不器用なやつ



「横沢くんのちょーせん/ 今回のこのゲームははっきしいってムズいです。でも全部の面はぜったい解けます。ぼくだって面を作ってから解いたんだから〜/ このゲームは横沢くんのちょーせんだと思っはりきって解いてちょ」というのが、作者の手紙のジャンルは「反射神経パズルってとこ」だそうで、やってみたら確かにムズく、ロードランナーもどきの反射神経パズルで、いきなり2面でヒッカケまであり、ラストの9面まで解き進むのにはほんとうに苦

パズルズルズル、アクションションション、タイミンググング。えっと、このゲームの感じはだいたいそんなもんです。も、むずかしくて指先サキサキ、頭タマタマ、再びタイミンググング。

労してしまった。

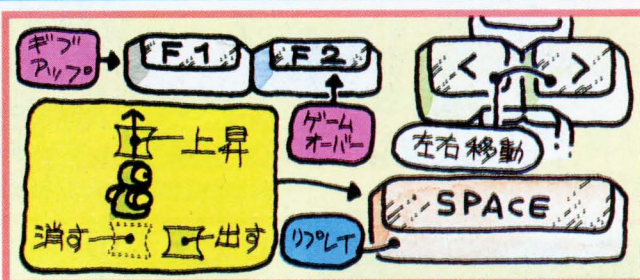
基本的には、主人公のラップをうまく移動させて、赤いレッドスターを全部取って、出口に向かうのが目的。

ただ、「うまく移動」できないところがパズルなわけだ。

もっとも基本となるアイテムはラップブロックで、スペースキーを押すと、①ラップブロックが進行方向斜め下に出る、②ラップの真下にラップブロックがあればそれは消える、③真上にラップブロックがあればラップはその上に昇っていく、という現象を応用して進んでいく。ほかに右上で紹介している特殊アイテムを適当に利用して解いていくわけだ。

これは大切。F3キーでそ

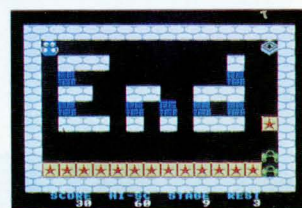
リストは
96ページ



ミラクルでイジワルなキャラクターたち

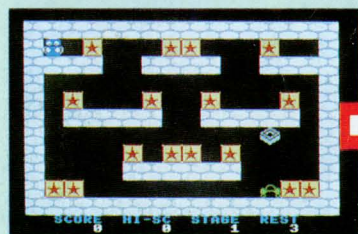
- ④レッドスター。このアイテムをすべて集めるのがこのゲームの目的
- ⑤ラップブロック。いくつでも自由に出すことができる、ラップの基本アイテム
- ⑥出口。レッドスターをすべて集めていないとここから出ることはできない
- ⑦ジェットエンジン。ラップがこれを取ると何かにぶつかるまで上昇を続ける
- ⑧エレベータ。ラップが横から入ると1キャラぶん上に持ち上げてくれる
- ⑨マトック。ラップが触れたり上に乗ったりすると壁などをこわして下に進める
- ⑩かぎ。下で説明するドアをあけるために必要なもの。2つ以上は持てない
- ⑪ドア。かぎがないと通れないし、横から乗っかることも不可能な障害物
- ⑫ウォールブロック。このなかにつくむと壁になって2度と通れなくなる
- ⑬ブレイクブロック。ラップが上に乗るだけでくずれてなくなってしまう

の場面がセーブでき、F4キーでそこから再スタートできる。ちなみに、気の短い人はタイトル画面でカーソルキーの左右を押すと8面までの面が選択できるのでよろしく。



⑭最後の9面。この面だけは8面を解かないと見ることができない

解けなそうでもやっぱり解ける



⑮こんな面、解けるわけないよ。バグってんじゃない? と思ったけど……

■連続ラップブロック

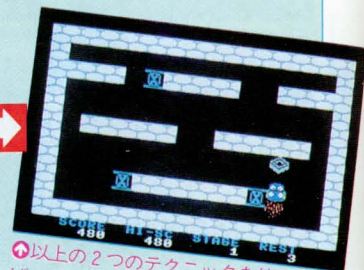


■ラップブロック昇り



⑯連続的にラップブロックを出していくと空中を移動できる

⑰ラップブロックを1つ出しておけば、上の床にもどれる



⑱以上の2つのテクニクを使えば、1面なんてかんたん。あはは

プログラムの作り方が

どんどん分かる!



300種の

オリジナル・プログラムが

作れる!

MSX 対応
ターボパワーの
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!

★キミはパソコンを使いこなしているか?

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきってしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何とんでも自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

暗号作成
& 解説



パソコン
サイコロ



ニックネーム
投票集計



★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!

★友だちが
ビックリする!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる!
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらおう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

プログラムを作って
自慢できる!

ファンダム

プログラムの王国

プログラムリストと解説

キミの作ったオリジナルプログラム募集中!

くわしくは47ページからの欄外を見てください。

プログラムの質問は

プログラムがどうしても動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっていないかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

リストが
かわりました

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000 > 153
↑ ↑
行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリス

トで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE "CHECK" (CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE "CHECK", A

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE "CHECK"

とする。これで、2つのプログラ

ムがつながる。

③あらかじめ、SCREEN 0 WIDTH 40

としておく。

④GOTO 9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところが無かったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D10):NEXT I:PRINT USING "#####";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

```
9000 > 153 9010 > 165 9020 > 95 9030 > 46
9040 > 28 9050 > 248 9060 > ???
```

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中!

リンクのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケートの
応募券

プログラムリストと解説・もくじ

●DULVERS	47
●ZIRETTA MISSILE	48
●はたあげっこ	50
●がんばれターKUN!	51
●どこいくの	52
●SUPER BALL	53
●馬跳び	54
●DIAMOND DUST	56
●Keimmer	57
●Many Many Many	59
●RED STAR	62
●MSXの音楽とサウンド	66
●ファンダムハウス	68

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは6月30日必着。



ダルバース

DULVERS

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は37ページにあります

BY TPM.CO



イオン砲が感動ものです

こんにちは。ひさしぶりのTPM.COです。このゲーム、敵のパターンはSGN関数という普通のもですが、自機の打つ、前列を一掃するイオン砲が感動ものです。敵はタイルのない所に進むにはノソノソなのですが、タイルの上を移動するときは、スグク速いので、下にまわりこまれて逃げるときは、敵がなるべくタイルの上を通らないように誘導しつつ逃げましょう。緑のタイルをとると100点/し、うかつにとりにいけないし、とらないと点は伸びないし……。このへんがムズイ。



↑ここまでねばって見たものの

```

1 DEFINT A-Z:SCREEN1,0:KEYOFF:COLOR15,0,0
:WIDTH32:SPRITE$(0)=CHR$(24)+"$~ぬろ"
2 A$="017F7F7F7F7F7FFF":FORI=0TO23:VPOKE
776+I+(I/8)*56,VAL("&H"+MID$("AA55AA55AA
55AA55"+A$+A$,I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,8
0:VPOKE8205,87:VPOKE8206,195:READA$(0),A
$(1),X,Y,M$:X(0)=5:X(1)=25:R$=CHR$(11)
3 S=STICK(0):X=X+(S=7AND2<X)-(S=3ANDX<30
):Y=Y+(S=1AND3<Y)-(S=5ANDY<17):PUTSPRITE
0,(X*8,Y*8),15:FORI=0TO1:V=SGN(X-X(I)):W
=SGN(Y-Y(I)):R=(L<RND(1)*100RVPEEK(6144+
X(I)+V+Y(I)*32+W*32)=105):X(I)=X(I)-V*R
4 Y(I)=Y(I)-W*R:LOCATEX(I),Y(I):PRINT"i"
:K=K+(X=X(I)ANDY=Y(I)):NEXT:PRINTR$:F:IF
KTHENPLAY"03C1":POKE-869,1:RUN:'byTPM.CO
5 Q=VPEEK(6144+X+Y*32)/8:LOCATEX,Y:PRINT
A$(-(Q=13)):W=(Q=14):F=F-W*100:IFSTRIG(0
)=0THEN3:DATA" ",i,16,13,V15T25007L64CG
6 SOUND7,62:SOUND1,1:FORI=YTO0STEP-1:Q=V
PEEK(6144+X+I*32):IF97<QTHENSOUND8,15:LO
CATEX,I:PRINT"a":SOUND8,0:F=F+1
7 NEXT:FORI=0TO1:IFX=X(I)THENLOCATEX(I),
Y(I):PRINT"q":X(I)=RND(1)*30+1:Y(I)=3:PL
AYM$:L=8-F/999:NEXT:GOTO3ELSENEXT:GOTO3

```

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「**■**」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標⇒×8して表示

■テキスト座標

X(n)、Y(n)……ローブの座標
V、W……ローブの座標増分



■その他の変数

A\$……キャラクタパターン定義用
A\$(n)……ローブ表示用
F……スコア
I……ループ用
K……ゲームオーバー判定フラグ(0=ゲームオーバー)
L……レベル
M\$……音データ
R\$……カーソルを画面左上のホームポジションにもどすコントロールコード保存用(CHR\$(11)が入る)
R……ローブ移動判定フラグ(-1=移動可、0=移動不可)

S……スティック入力用

Q……指定された座標上にあるキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定 ■■■
●初期設定●スプライトパターン定義

2 パターン定義 ■
●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●変数初期設定

3 自機移動 ■■■
●スティック入力●自機移動、表示●ローブ移動1

4 ロープ移動 ■■■
●ローブ移動2、表示●スコア表示●ローブと自機の接触判定●リプレイ処理

5 イオン砲発射判定 ■■■
●自機がエネルギーブロックをとったかの判定●スコア計算●トリガー入力判定

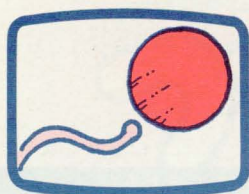
6~7 イオン砲発射処理 ■■■
●PSG設定●イオン砲発射処理●エネルギーブロック表示判定処理●ローブ座標設定

プロゲーム募集

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)=<規定>SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわけける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③10画面タイプ……5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)=<規定>内容、形式、長さなどの制限なし。⇒

好評発売中! 増刊 MSX フランタムコレクション ③

1~4月号のファンタム掲載の46本と月刊「テクノポリス」の4本を収録。はじめてのディスクドライブほか記事満載。定価780円。徳間書店



ジレッタ

ミサイル

ZIRETTA MISSILE

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は38ページにあります

```

1 SCREEN0:WIDTH80:PRINT"WAIT":DIMB(128),
  C(128),H%(6):FORA=0TO128:B(A)=SIN(F):C(A)
  =COS(F):F=F+.05:NEXT:FORA=0TO6:READK:H%(
  A)=K:NEXT:S$="S10M6000006B10S006A1"
2 COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(99,79)-(151,1
  31),7,B:SETPAGE,1:R=1
3 CLS:X=100:Y=80:FORA=0TOR*20:COPYH%TO(I
  NT(RND(1)*255),INT(RND(1)*211)):NEXT:LIN
  E(25,25)-(230,186),10,B:PAINT(0,0),10:LI
  NE(100,80)-(150,130),0,BF:CIRCLE(INT(RND
  (1)*200+25),INT(RND(1)*160+25)),3,8:PAIN
  TSTEP(0,0),8
4 S=STICK(0):D=D+(S=3)-(S=7):IFD=129THEN
  D=0ELSEIFD=-1THEND=128
5 X=X+B(D):Y=Y+C(D):COPY(X,Y)-(X+50,Y+50
  ),1TO(100,80),0:F=POINT(X+25,Y+25):IFF>7
  THEN7:DATA4,4,-4081,-8451,-8451,-8178,0
6 PSET(X+25,Y+25),2:GOTO4
7 IFF=8THENPLAYS$:SETPAGE1:FORA=0TO1:A=-
  STRIG(0):NEXT:SETPAGE0:R=R+1:GOTO3
8 FORA=0TO7STEP.2:COLOR=(0,A,A,A):NEXT:S
  CREEN0:FORA=7.9TO0STEP-.1:COLOR=(0,A,A,A
  ):PRINT,"GAME OVER","round";R:NEXT
9 IFSTRIG(0)=0THEN9ELSE2
  
```

BY お茶



秩父はいい所です。なんと！ わたしが無名なお茶です。なんともシンプルかつ奥の深いペンネームだろう。ところで、わたしの住んでいる所は、あの田舎で有名な秩父である。なんと、わたしの家の近くを汽車が通るのだ！ うーん、すごい。でも実際はそれほど田舎ではない。秩父のゲーセンにはアフターバーナーだってあるんだい！ というわけで秩父はいい所です。だが、いま気づいたのだが、わたしはふるさと自慢をしているのではないだろうか？ その話はこっちに置いておいて、わたしのペンネームの由来を少し。わたしの本名は山崎幸博というのだが山崎→ちゃまざき→ちゃま→ちゃ→おちゃ、というふうに変異してしまったのである。というわけで、お茶！ と100回いってみてください。きつとおぼえたでしょ。

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y……ドットの座標→+25して表示

B(n)、C(n)……ドットの座標増分

■その他の変数

A……ループ用

D……ドットの移動方向制御用

F……障害物やゴールとの衝突判定用

H%(n)……キャラクタデータ

K……キャラクタデータ読みこみ用

R……ラウンド数

S……スティック入力用

S\$……音データ

③初期設定3

●ドットの座標設定●アクティブページに障害物(キャラクタ)を表示●ワク(宇宙の果て)を描き、外側を塗りつぶす●ビジュアルページに表示されるスタート地点を塗りつぶす●ゴール表示

④スティック入力

●スティック入力●ドット移動判定

⑤画面転送

●ドット移動●アクティブページに描かれているドットの移動先の図形を切り抜きビジュアルページに転送する●ドット衝突判定(ドットの移動先の色を調べる)●キャラクタデータ(行1で読みこみ)

⑥ドット表示

●ドット表示●行4へ飛び

⑦ステージクリア

●ステージクリア判定処理

⑧ゲームオーバー

●ゲームオーバー処理

⑨リプレイ

●リプレイ処理

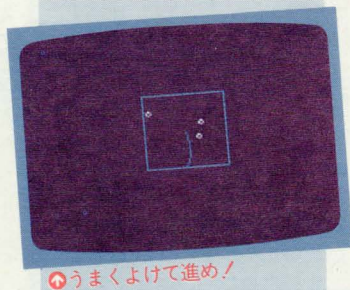
プログラム解説

①初期設定1

●初期設定●メッセージ表示●変数初期設定

②初期設定2

●初期設定●画面表示●図形を書きこむページ(アクティブページ)と画面に表示するページ(ビジュアルページ)を指定する●ラウンド数設定



うまくよけて進め!

VRAM探検隊

『ZIRETTA MISSILE』のスクロールの秘密を探る

「ZIRETTA MISSILE」をリストどおりに打ちこんで遊んでみる。画面中央の四角に区切られた宇宙空間に現れる障害物やゴールは、なめらかにスクロールしている。いったいどうやってスクロールさせているのか、ちょっとでも疑問に感じた人はいないかな。じつはスクリーン5～8で使える2つの機能をうまく利用しているからなんだ。そんなわけで今回はこのスクロールの秘密を探ってみようと思う。

ビジュアルページと アクティブページ -SET PAGE-

MSX2では、スクリーン5～8のグラフィックモードに「ページ」というものがある。ページとは文字どおりノートのページのようなもので、それぞれのスクリーンモードで何枚まで使えるかは右の表を見てほしい。

ページにはビジュアルページ、アクティブページとよばれる2種類の使い方があって、ディスプレイを通して表示されるページをビジュアルページ、図形などを描きこむページをアクティブページとよぶ。ふつうはビジュアルページとアクティブページが1つのページに割り当てられているため、図形などを描きこむと同時にディスプレイに図形が表示されるようになっている。

しかし、SET PAGEという命令を使用するとビジュアルページとアクティブページを別々のページに割り当てられるようになる。つまりディスプレイに表示するページと図形などを描くページを別々にすることができるのだ。この命令を使用すると、ビジュアルページ以外のページに

あらかじめ図形などを描いておき、そのページをビジュアルページに割り当てることにより瞬間的な画面切り換えをすることなどができる。

SET PAGEの書式は、SET PAGE ビジュアルページ、アクティブページとなっている。

画面間の図形データ転送 -COPY-

転送とは、画面上のある大きな領域を指定し、その領域内の1ドットごとの色の情報をほかの場所へ移し変えることであり、COPYという命令で実行することができる。RAM、フロッピーディスクにコピーすることもできるがここでは、VRAMのページからページへ転送する機能を使っている。このときの転送では、転送元のページの図形や色がそのまま転送先のページに移動し、転送元の図形もそのままの形でこのる。

COPYの書式は、COPY (転送元図形の左上座標, 転送元図形の右下座標), 転送元のページ数 TO (転送先の左上座標), 転送先のページ数となっている。

「ページの切り換え」と

「図形の転送」との関わり

さて、いよいよ本題。じつは「ZIRETTA MISSILE」のスクロールの秘密とは、ページの切り換えとページ間の図形の転送の2つのテクニックをうまく利用したもののなのだ。

下の図を見てほしい。ページ0のビジュアルページに実際のゲーム画面を描き、行2のSET PAGE, 1でページ1をアクティブページに指定して、ユーザーからは、直接見えないアクティブページのほうに宇宙空間を描いて

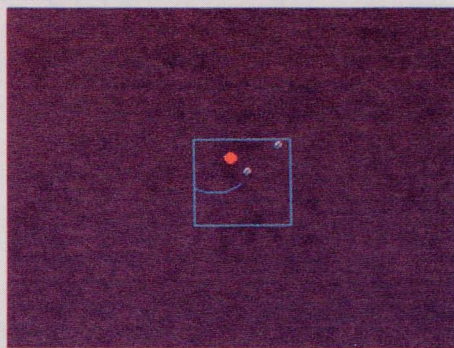
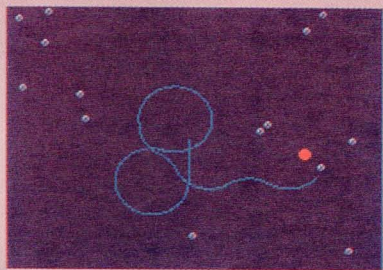
いる。そして行5のCOPY (X, Y)-(X+50, Y+50), 1 TO (100, 80)でアクティブページに描かれた宇宙空間の一部分だけをビジュアルページに転送してきているのだ。この過程をドットが移動するたびにドットの移動にあわせてすこしずつずらしながら繰り返すことによって、宇宙空間がなめらかにスクロールしているように見えるというわけ。

この方法は過去のファンダムに掲載された「驚きモアイ」にも使われていた、おもしろいテクニックの1つなのだ。

■スクリーンモードとページ数

スクリーンモード	ページ	
	VRAM64Kの機種	VRAM128Kの機種
SCREEN5	0～1ページ	0～3ページ
SCREEN6	0～1ページ	0～3ページ
SCREEN7	使用不可	0～1ページ
SCREEN8	使用不可	0～1ページ

ビジュアルページと アクティブページの関係



③③『ZIRETTA MISSILE』の2つのページの写真。上がビジュアルページ、下がアクティブページになっている。このようにアクティブページの一部分を切り抜いてビジュアルページに転送することによってなめらかなスクロールを表現しているのだ

好評発売中!

増刊

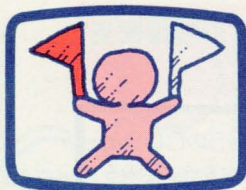
MSX

プログラムコレクション

③

ROM版

もありません。定価5800円。問い合わせ先
テクノソフト 03-43214471



はたあげごっこ

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は38ページにあります

BY YOSHIX



3度目の正直とは
まさにこのや

3度目の投稿で初めて採用していただき、やたらうかれまくっているYOSHIXと申す者です。3度目の正直とはまさにこのことだと思います。ところで、このゲームはスピードの設定ができますがスピード1で10点以上いっただら超人でしょう。最後になりましたが、八代郡鏡中学校のみなさん! やりました〜!



メッセージ表示 ● スコア、ハイスコア表示 ● リプレイ処理

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH14:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("183CBD5A3C183C42041C7EFE3E0F010120387E7F7CF08080",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO3:READM$(I),H(I),N(I):NEXT
2 INPUT"はい (1-9) おそい";A:IFA<10RA>9THEN2ELSEPUTSPRITE0,(120,70),10:PLAY"V15L64"
3 CLS:E$=CHR$(27):PRINTE$"Y% < はたあげ ゴッこ >":P=-1:J(7)=-1:J(3)=-1:IFPLAY(0)THEN3
4 R=RND(1)*4:IFQ=RTHEN4ELSEQ=R:P=P+1:PLAY"O5CD":PRINTE$"Y,$"M$(R):FORI=0TOA*10:GOSUB7:S=STICK(0):IFSTHEN5ELSENEXT:IFH(R)=0ORJ(N(R))=H(R)THEN4ELSE6
5 J(S)=-J(S):GOSUB7:IFH(R)=0THEN6ELSEIFS=N(R)ANDJ(S)=H(R)THENFORI=0TO200:NEXT:GOTO4
6 PLAY"O4EDCDC2":H=H-(P>H)*(P-H):PRINTE$"Y/ あっ! まちかゝっちゃった!"E$"Y1#SCORE"P;E$"Y2#HI-SC"H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:VPOKE&H1B00,208:CLS:GOTO2
7 PUTSPRITE1,(106,66+J(7)*8),8:PUTSPRITE2,(134,66+J(3)*8):RETURN
8 DATAあか あけゝて ,-1,7,しろ あけゝて ,-1,3,あか さけゝて ,1,7,しろ さけゝて ,1,3
```

変数の意味

■スプライト座標

J(n).....旗のY座標増分(n@3@白旗、n@7@赤旗)⇒×8+66して表示

■その他の変数

A.....レベル
E\$.....エスケープシーケンス用(CHR\$(27)が入る)
H.....ハイスコア
H(n).....旗の状態フラグ(1=旗が下がっている、-1=上がっている)
I.....ループ用
I\$.....レベルの設定用
M\$(n).....メッセージ用
N(n).....スティック入力判定用
P.....スコア

Q.....再設定前のRの値保存用

R.....メッセージ表示用乱数

S.....スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定 ■■■

●初期設定●スプライトパターン定義●メッセージデータ等の読みこみ

2 レベル設定 ■■

●レベル設定●人表示

3 変数初期設定

●タイトル表示●変数初期設定

4 メッセージ表示

●メッセージ表示●レベルに応じたスピードでループ●スティック入力●正解判定(スティックが押されなかったとき)

5 正解判定 ■■■

●旗のY座標増分反転●正解判定(スティックが押されたとき)

6 ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア計算●×

7 旗表示 ■■■

●赤旗表示●白旗表示

8 データ ■■■

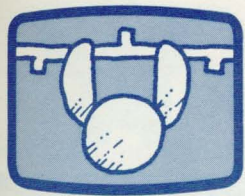
●メッセージデータ(行1で読みこみ)

難易度を増す改造法

このゲームにてくる4つのパターンのメッセージのほかに、さらに4つのパターンを追加して難易度を増す改造法だ。
①行1にある
~:FORI=0TO3~
を
~:FORI=0TO7~

に変更。
②行4にある
R=RND(1)*4~
を
R=RND(1)*8~
に変更。
③さらに、行8に下のリストの赤字部分を追加するだけ。

8 DATAあか あけゝて ,-1,7,しろ あけゝて ,-1,3,あか さけゝて ,1,7,しろ さけゝて ,1,3,あか あけゝない,1,7,しろ あけゝない,1,3,あか さけゝない,-1,7,しろ さけゝない,-1,3



がんばれターKUN!

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

```

10 SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,4
,12:KEYOFF:FORI=1TO7:READA:VPOKEA,ASC(MID$(
"んん2いう",I))+2:NEXT:FORI=1TO24:VPOKE
I+14335,ASC(MID$("8¥¥8 bbbz¥¥8 ｾD3zD
zD",I))-32:NEXT:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(X+Y*32
+6144):DEFFNB(R)=RND(1)*R+2:SPRITEON
20 R=R+1:CLS:E$=CHR$(27):X=2:Y=0:ONSPRIT
EGOSUB70:M=31:N=0:PRINT$"Y.%STAGE"R
30 PRINT$"Y6"STRING$(32,126);:FORI=0TO
30:LOCATEFNB(24),FNB(18)+1:PRINT"^^は^^":
NEXT:FORI=0TOR*3:VPOKE6240+FNB(605),43:N
EXT:DATA1049,8207,753,8203,8208,345,349
40 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<3
0):Z=(STRIG(0))*2-(FNA(X,Y)<>94):Y=Y+Z-(
Y<1):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),,-(Z=0):N=N-(F
NA(M,N)<>94)+(N>20)*22:M=M-SGN(X-M)*(YMO
D2=0)+FNB(3)-3:PUTSPRITE2,(M*8,N*8)
50 IFY>21ORFNA(X,Y)=43THEN70ELSEIFFNA(X,
Y)=131THENPLAY"06L64CE":C=C+1:LOCATEX,Y:
PRINT" ":IFCMOD20=0THENPLAY"GBG":GOTO20
60 PRINT$"Y.0SCORE"C:GOTO40
70 PLAY"03EC":PRINT$"Y**GAME OVER":FOR
I=0TO1:I=-1:(STICK(0)=5):NEXT:RUNELSENEXT

```

BY せとん



えっと、書くことがあ
りません。うーん、ゲー
ムで載れて、とてもよ
かったです。な〜んて書
いてるけど、さー、あ
したは旅行なんだぜ、
いいだろー、でも、こ
の文を字として読むの
は1か月もあとのこと
なんだった。ちゃん
ちゃん。ほくは、パ
ソコンは1日2時間ぐ
らいにしております。
ちかごろ、遠くのも
のがピンぼけしてきた
ので、視力が落ちるの
が怖くなったので
す。みなさんも注
意したほうがいいで
しょう。

パソコンは一日2時間ぐ
らいにしております。

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション

3

1〜4月号のファンダム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録はじめてのディスクドライブほか記事満載 定価780円 徳間書店

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ターKUNの座標⇒
×8して表示

Z……ターKUNのY座標増分

M、N……敵の座標⇒×8して
表示

■その他の変数

A……データ読みこみ用

C……スコア

E\$……エスケープシーケンス
用(CHR\$(27)が入る)

FNA(X, Y)……スプライト
が衝突した座標上のキャラク
タコードを調べる(ユーザー定義
関数)

FNB(n)……ステージ数1か
らRまでの画面作成用乱数(ユ
ーザー定義関数)

I……ループ用

R……ステージ数

S……スティック入力用

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●キャラクタパター
ン定義●キャラクタの色設定●
スプライトパターン定義●ユー
ザー定義関数定義●スプライト
衝突時の割りこみ許可

20 変数初期設定

●変数初期設定●スプライト衝
突時の割りこみ先指定●ステー
ジ数表示

30 画面作成

●画面の作成●VRAMのア
ドレス用データ(行10で読みこみ)

40 移動

●ターKUN移動表示●敵移動
表示



50 ミス

●ターKUNが下に落ちるか、
イガイガを取ってしまったかの
判定●果物を取ったかの判定処
理●スコア加算●ステージクリ
ア判定

60 スコア表示

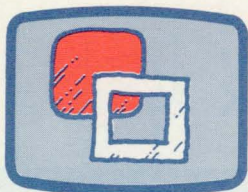
●スコア表示●行40へ飛ぶ

70 リプレイ

●効果音●ゲームオーバーメ
ッセージ表示●リプレイ処理(カ
ーソルキーの下が押されていた
ならリプレイ)



↑いっぱい取らなくちゃ♡



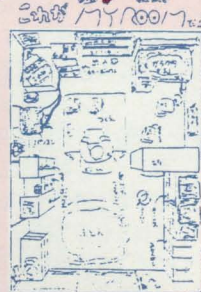
どこにいくの

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

BY Micky



苦勞がやつとむくわれました

わーい、やつと採用だー。採用通知が来たとき、たんぽで堆肥(辞書参照)をまいていました。うーお田舎だ。ほくは、いままでも何回も投稿してたけど、ぜんぜん採用してくれませんでした。それにボツ通知すら来ません。その苦勞がやつとむくわれました。話はかわるけど、このゲームはブロックをできるだけ中心にくるようにするとよいでしょう。それにブロックはかっでに動きます。気をつけてください。最後に友達の名前をのせます。井田、誠、かまた、もげマメ、歩くニュースステーション、ほか少数。

50ブロック表示

●ブロック移動●ブロック表示

Z.....白ワクのあるブロックの番号

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義(白ワク、ブロック)●ブロックの初期座標設定●ブロックの座標増分設定●変数初期設定

20 割りこみ宣言

●トリガーが押された時の割りこみ先指定

30 スティック入力

●スティック入力処理●白ワクのあるブロックの座標増分変更処理

40 白ワク表示

●白ワク表示

60 ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定(ゲームオーバーのとき行90へ飛ぶ)●ブロックの座標増分変更(ブロック停止をさせるため)

70 タイム表示

●タイム表示●ハイスコア表示

80 ゲームオーバー処理

●メッセージ表示●ハイスコア処理●効果音

90 リプレイ

●リプレイ処理

100 割りこみ

●白ワクのあるブロックを決定(トリガーが押されたときの割りこみ処理)

①行10にある「」は47ページの注意を参照して打ちこんでください

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="♥♥♥♥♥♥♥♥":I=RND(
-TIME):FORI=0TO4:SPRITE$(I+1)="~~~~~~"
:X(I)=INT(RND(1)*50+102):Y(I)=INT(RND(1)
*25+83):M(I)=INT(RND(1)*5-2):N(I)=INT(RN
D(1)*5-2):NEXT:T=0:TIME=0
20 ONSTRIGGOSUB100:STRIG(0)ON
30 S=STICK(0):M(Z)=M(Z)+(S<9ANDS>5)-(S>1
ANDS<5):N(Z)=N(Z)+(S=8ORS=1ORS=2)-(S<7AN
DS>3)
40 PUTSPRITE0,(X(Z),Y(Z)),15
50 FORI=0TO4:X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+N(
I):PUTSPRITEI+1,(X(I),Y(I)),2+I*2
60 IFX(I)<0ORX(I)>247ORY(I)<0ORY(I)>184T
HEN80ELSEIFRND(1)<.1THEN M(I)=M(I)+INT(R
ND(1)*3-1):N(I)=N(I)+INT(RND(1)*3-1)
70 NEXT:T=TIME¥60:LOCATE1,0:PRINTUSING"た
いむ#### さいこう####":T;H:GOTO30
80 STRIG(0)OFF:LOCATE14,11:PRINT"てーたよ。"
:H=H-(T-H)*(T>H):PLAY"S8M900005L15BREAR
DGR5":LOCATE11,13:PRINTT"秒 たったね。"
90 IFSTRIG(0)=0ORPLAY(0)THEN90ELSE10
100 Z=(Z+1)MOD5:BEEP:RETURN
```

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n).....ブロックの座標

M(n)、N(n).....ブロックの座標増分

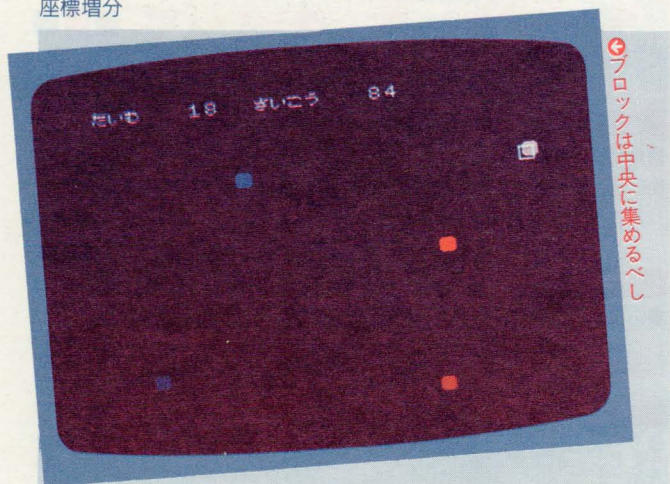
■その他の変数

H.....最高タイム

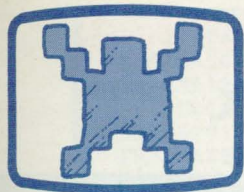
I.....乱数初期化用／ループ用

S.....スティック入力用

T.....タイム



②ブロックは中央に集めるべし



スーパー

ボール

SUPER BALL

RAM8K

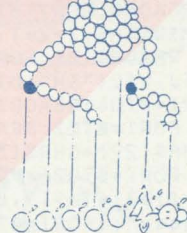
MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN3,1:SPRITE$(0)="♥けZ<
<$BB":SPRITE$(1)="<fテ●●七f<":DEFINT A-Z:X=
118:X1(0)=24:X1(1)=24:J=0:W=85:OPEN"GRP:
"AS#1:LINE(4,8)-(244,176),2,B:LINE(124,1
00)-(124,172),15:N=9:M1=5:ONSPRITEGOSUB8
2 M=118:DRAW"BM20,20":PRINT#1,L;";";K
3 Q=0:FORI=0TO1:X1(I)=X1(I)+(1+STRIG(I)*
2)*4:X1(I)=X1(I)+((X1(I)>110)-(X1(I)<9))
*4:NEXT:PUTSPRITE1,(X+X1(0),160),5,0:PUT
SPRITE2,(X-X1(1),160),6,0:M2=M1:N=N-J
4 J=J-1:M=M+M1:IFM<8THENF=1+(M>8)*2ELSEI
FM>228THENF=1+(M>228)*2ELSEIFN>84ANDM>10
4ANDM<132THENF=1+(M<118)*2ELSEQ=1
5 IFQ=0THENM1=F*ABS(M1)ELSEIFN>176THEN7
6 PUTSPRITE0,(M,N),9,1:SPRITEON:GOTO3
7 SPRITEOFF:K=K-(M<118):L=L-(M>118):J=0:
N=10:M1=SGN((M>120)*2+1)*5:PLAY"S9M3000C
":LINE(30,20)-(210,60),1,BF:IFK=9EQVL=9T
HEN2ELSE:DRAW"BM20,20":PRINT#1,L;";";K:W
=W+((L=9)-(K=9))*50:PSET(W,90):PRINT#1,"
WIN":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
8 SPRITEOFF:F=1+(M<116)*2:J=RND(1)*10+6:
H=-((M<118):S=STICK(H):PLAY"S4M20000B":M1=
((S=7)-(S=3))*(RND(1)*4+5):RETURN
    
```

BY 大沢元春



これが私だ！

これが私だ！ 名前：大沢元春：16才。好きな歌手：酒井法子、渡辺美奈代。好きなことば：宇宙企画、フェアリーテール、ハード。好きな花：タンポポ、ちゅうりつぷ。尊敬する人：村西透、黒木香。好きな歌：キャンディキャンディ。趣味：リカちゃん人形。性格：変態。好きな女の子のタイプ：ロリコンぽい女の子。住所：埼玉県大宮市土呂。最後にこれを読んでいる、佐藤くん！私のことを「ばかじゃない？」といったような目でみるのはやめてください。それでは本当に最後のひとこと、宮尾くんにている大越くん、また載ったよ〜ん！

好評発売中！

増刊

MSX

プログラムコレクション

③

ROM版

もありません。定価5800円。問い合わせ先
テックポリソフト 03-43214471

変数の意味

■スプライト座標

X……左右プレイヤーのX座標算出用118が入る) ⇒ X+X(0)、X-X(1)として表示
X1(n)……左右プレイヤーのX座標増分 (n←1=右プレイヤー、n←2=左プレイヤー)
M、N……球の座標
M1……球のX座標増分
M2……1回まわりのX座標増分(M1の値保存用)
J……球のY座標増分

■その他の変数

F……球反転用フラグ
H……ジョイスティック番号(スティック入力用)
I……ループ用(トリガー入力に使用)

K、L……得点

S……スティック入力用

W……メッセージの表示X座標

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義(プレイヤー、球)●変数初期設定●画面表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定

②得点表示

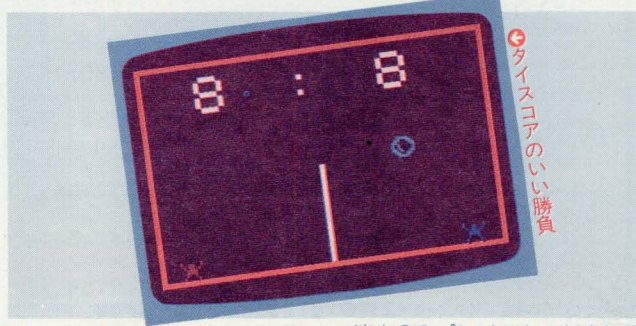
●変数初期設定●得点表示

③プレイヤー表示

●プレイヤーのX座標移動(トリガー入力)●プレイヤー表示

④球移動

●球移動●球移動処理



タイスコアのいい勝負

⑤球座標判定

●球が床に落ちたかの判定

⑥球表示

●球表示●スプライト衝突時の割りこみ許可

⑦ゲームオーバー

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●得点計算●効果音●得点

消去●1プレイごとの判定処理

●得点表示●メッセージ表示●リプレイ処理

⑧割りこみ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●球のY座標増分算出●ジョイスティック番号算出(どちらのプレイヤーのスティック入力を受け付けるかを判定する)●スティック入力処理●効果音



〈ファンダム・ニュース/その3・ファンダム通信創刊のお知らせ〉ながらお待たせしていました「ファンダム通信」がついに創刊されました。B4版の新聞形式で表面にはコラム、ファンダム班紹介など、裏面には1987年4月から1987年10月までの投稿者一覧が掲載されています。創刊第1号は87年4月から87年10月までの投稿者のみなさんに順次送付していきますので、もうしばらくおまちください。

うまと

馬跳び

: RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

```

10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINT A-Z:DIMB(2,8):DEFUSR=105:A=USR(0)
1:READA$:FORI=0TO47:VPOKE14351+I,VAL("&H
"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO29
20 READA$,B$:FORJ=0TO7:VPOKEVAL("&H"+A$)
*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:
FORI=0TO4:READD:VPOKE8204+I,D:NEXT
30 FORI=0TO2:READA$,B$:K$(I)=A$+CHR$(29)
+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT:E$=CHR$(27)
40 FORI=0TO26:PUTSPRITEI,(72+(IMOD3)*16,
23+(I*3)*16),1,0:NEXT:LOCATE8,2:PRINT"p
qqqqqr":;FORI=0TO17:PRINTSPC(24)"sdddddd
t":;NEXT:PRINTES"Y5(uvvvvvvv)":FORI=0TO8
50 A=IMOD3:B=I*3:X=9+A*2:LOCATEX,3+B*2:P
RINTK$(2):LOCATEL,15+B*2:PRINTK$(1)
60 B(A,B)=2:B(A,B+3)=0:B(A,B+6)=1:NEXT:L
OCATE18,2:PRINT"あなたは"E$ "Y#4xzてゝす"
70 PRINTES"Y52 ♡ ♣":PLAY"TSM500007C32
B4","TS07D32F4":FORI=0TO1500:NEXT:S=1
80 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN120ELSEK=(STIC
K(0)+STICK(1))MOD4:IFK=3THENBEEP:GOTO100
ELSEIFKTHENFORI=0TO500:NEXTELSE80
90 PLAY"S15M330008C32":S=SMOD2+1:PRINTES"
Y#4"MID$( "xyzzy",S*2-1,2):GOTO80
100 A=8204:B=A+1:V=VPEEK(A):VPOKEA,VPEEK
(B):VPOKEB,V:FORI=0TO29:A=770+I:B=861-I:
C=VPEEK(A):GOSUB430:C=VPEEK(B):VPOKEB,D
110 GOSUB430:VPOKEA,D:NEXT:GOTO80
120 PLAY"SM9000L803A0DA05D2","SL80R16CGO
5CG2":PRINTES"Y*4"!
130 FORI=0TO5000:NEXT:PRINTES"Y*4zてゝす":
CX=0:CY=6:ONS-1GOTO250
140 PRINTES"Y)2あなたは"E$ "Y*4zてゝす"
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0GOTO200
160 IFB(CX,CY)<>1THEN200ELSEPUTSPRITE27,
,0:IFB(CX,CY-1)=0THENI=CY-1:GOTO210
170 H=0:FORI=CY-1TOCY-4STEP-1:IFI>-1THEN
P=B(CX,I):H=H+(P=1)*3-(P=2):IFP=0THENIFH
>0THEN210ELSESENEXT
180 K=STICK(0)+STICK(1):ONK+1GOTO150:CX=
CX+(CX>0ANDK>5)-(CX<2ANDK>1ANDK<5)
190 CY=CY+(CY>1AND(K<3ORK=8))-(CY<8AND(K
>3ANDK<7)):SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,56:S
OUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,0
200 PUTSPRITE27,(72+CX*16,23+CY*16),3,1:
FORI=0TO300:NEXT:GOTO180
210 JX=9+CX*2:LOCATEJX,3+CY*2:PRINTK$(0)
:LOCATEJX,3+1*2:PRINTK$(1):GOSUB400
220 FORJ=0TO200:NEXT:B(CX,CY)=0:B(CX,I)=
1:FORI=0TO8:IFB(IMOD3,I*3)<>1THEN250ELSE
NEXT:PRINTES"Y*4)てゝす":GOTO240
230 PRINTES"Y*4)てゝす"
240 PRINTES"Y)2あなたは":SOUND7,56:PLAY"SM20
00005LED8E8GOGA1","OLSF2D2E1":FORI=0TO40
00:NEXT:PRINTES"Y/2 ○ ● -":FORI=0TO1:I=
PLAY(0)-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO40
250 PRINTES"Y)210 "E$ "Y*4zてゝす"
260 FORI=20TOSTEP-1:MX=IMOD3:MY=I*3:H=0
:IFB(MX,MY)<>2THENNEXT:GOTO290
270 FORJ=MY+1TOMY+4:IFJ<9THENP=B(MX,J):I
FP=1THENIFHMOD2=1THENJ=MY+1:GOTO33ELSEN
EXTIELSEH=H+1-P*3:NEXTJ,IELSENEXTI

```

BY 川本健二



3つの必勝法を もっています

MSXは3つの必勝法を持っています。とくに人間側が後手を選択したときは、かなり強いと思います。ところで、このプログラムには使っていない漢字が1つ紛れこんでいます。BreakしてGRAPH+?を押してみてください。先月号の「MAZE BATTLE」をまだ打ちこんでいない人は、放課後、D工大の4301コンピュータ第3演習室にすればテープを貸してあげます。

```

280 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I#3:IFB
(MX,MY)=2ANDB(MX,MY+1)=0ANDB(MX,MY+2)=1T
HENJ=MY+1:GOTO330ELSENEXT
290 FORI=23TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I#3
300 IFB(MX,MY)=2ANDB(MX,MY+1)=0THENJ=MY+
1:GOTO330ELSENEXT
310 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I#3:H=0
:IFB(MX,MY)<>2THENNEXT:GOTO420
320 FORJ=MY+1TOMY+4:IFJ<9THENP=B(MX,J):H
=H+(P=2)*3-(P=1):IFP=0THENIFH>0THEN330EL
SENEXTIELSENEXTJ,IELSENEXTI:GOTO420
330 JX=9+MX*2:FORI=0TO4:LOCATEJX,3+MY*2:
PRINTK$(IMODJX*2):FORK=0TO100:NEXTK,I
340 LOCATEJX,3+J*2:PRINTK$(2):GOSUB400:B
(MX,MY)=0:B(MX,J)=2:FORI=18TO26:IFB(IMOD
3,I#3)=2THENNEXT:GOTO230
350 FORI=3TO26:MX=IMOD3:MY=I#3:H=0
360 IFB(MX,MY)<>1THEN390
370 IFB(MX,MY)=1ANDB(MX,MY-1)=0THEN140
380 FORJ=MY-1TOMY-4STEP-1:IFJ>0THENP=B(M
X,J):H=H+(P=1)*3-(P=0):IFP=0THENIFH>0THE
N140ELSELSENEXT
390 NEXTI:SOUND7,56:PLAY"SM300005C8","SO
B-8":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO250
400 SOUND6,11:SOUND7,7:PLAY"SMM1500C16"
410 PRINTES"Y)2 "E$"Y*4 "":RETURN
420 SOUND7,56:PLAY"SM300005E8","SO568":G
OSUB410:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO350
430 D=0:FORJ=0TO7:D=D*2:D=D+CMOD2:C=C/2:
NEXT:RETURN
440 DATA FF0101010101010101010101010101
1FFFFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0
60606060606060606060606060606060606060
450 DATA 60,FFFFFFFFEF6C0F6,61,FFFFFFFFF
1FFF07DF,62,EEDCFFFFCF3FFFFFFF,63,EFB77FFF
FFFFFFFFF,64,FFFFFFFFFFFFFFFFF
460 DATA 68,FFFFFFF87FFFFFFF,69,FFFF3FDF
DFDFBF7F,6A,FDDBF7FFFFFFFFF,6B,BFBFBFDF
FFFFFFFFF,70,00003F3F3F3F3F3E
470 DATA 71,0000FFFFFFFFFFF00,72,0000F8F8
F8F8F8F8,73,3E3E3E3E3E3E3E3E,74,F8F8F8F8
F8F8F8F8,75,3F3F3F3F3F3F000000
480 DATA 76,FFFFFFFFFFFF000000,77,F8F8F8F8
F8000000,78,507C9010FE284887,79,2852CC7F
D2645A61,7A,0478107C10FE1020

```



490 DATA 7B,047854FE54BA547C,7C,20C444E8
48EACA5D,7D,0AEEBF48FE5A932,7E,1C247E22
3E223E12,80,107A14FE285C8438
500 DATA 81,7E507C507F81A92A,82,7E9455FE
53525291,83,052164C645444438,84,2649A244
EA71C442,85,7C447C407E82B234,161,166
510 DATA 161,241,241,dd,dd,`a,bc,hi,jk

変数の意味

■スプライト座標

CX, CY.....カーソルの座標
(盤面の位置としても使用される)
⇒それぞれ×16+72,×16+23して表示

■テキスト座標

X.....コマのX座標(ゲーム画面作成時に使用)

JX.....コマのX座標(ゲーム中に使用)

MX, MY.....盤面の状態検索位置

■その他の変数

A\$, B\$.....データ読みこみ用

A, B, C, D, V.....コマ反転用

B(n, m).....盤面の状態(0 = 何もない, 1 = プレイヤーのコマ, 2 = コンピュータのコマ)

E\$.....エスケープシーケンス用(CHR\$(27)が入る)

H.....コマ移動判定カウント

I, J.....ループ用

K.....スティック入力用/ループ用

K\$(n).....コマのキャラクタ

S.....先手後手判定フラグ

P.....コマの判定用

プログラム解説

10~20 初期設定、スプライトパターン定義、キャラクタパターン定義、キャラクタの色設定

30~70 変数初期設定、ゲーム画面作成

80~110 ゲームスタート判定(トリガー入力)、コマ反転、先手後手選択判定処理(スティック入力)

120 ゲームスタート

130 効果音

140~210 プレイヤー側の処理ルーチン

140 メッセージ表示

150 コマ移動判定(トリガー入力)

160 コマ移動処理1(動かすコマの前の座標に何もな

いとき)
170 コマ移動処理2(動かすコマの前の座標にコマがあるとき)

180~190 カーソル移動処理(スティック入力処理)、効果音

200 カーソル表示

210 コマ表示

220~240 勝利判定処理1(プレイヤーが勝ったか)、リプレイ処理

250~320 コンピュータ側の処理ルーチン

250 メッセージ表示

260~280 移動するコマ決定処理

290~300 コマ移動処理1(動かすコマの前の座標に何もな

いとき)
310~320 コマ移動処理2(動かすコマの前にコマがあるとき)

330~340 コマ表示、勝利判定2(コンピュータが勝ったか)

350~390 プレイヤーのパス判定処理、効果音

400 コマを打つ音

410 空白表示サブルーチン(「手番です」の表示を、手番が変わることに1回消す)

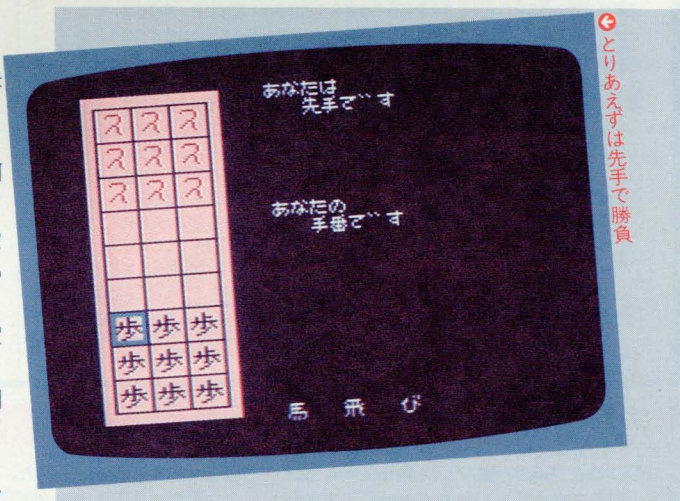
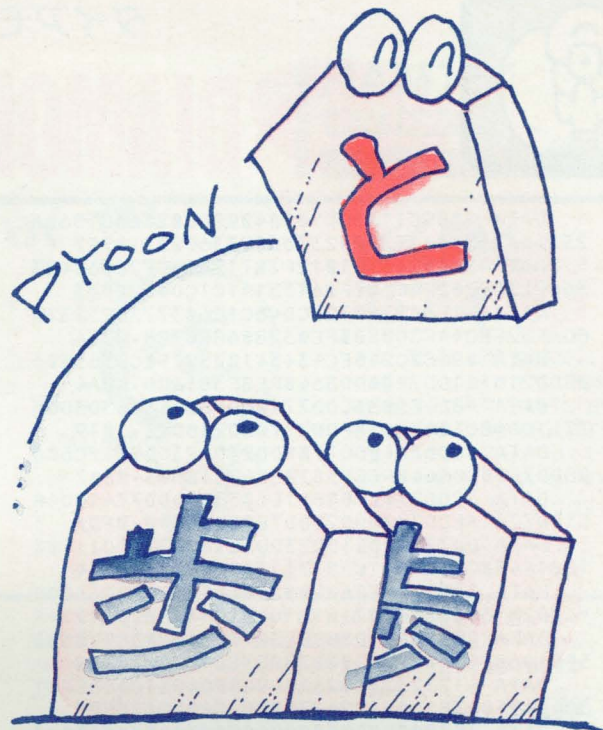
420 コンピュータのパス処理、効果音

430 コマの反転サブルーチン

440 スプライトデータ(行10で読みこみ)

450~500 キャラクタパターン、キャラクタの色データ(行20で読みこみ)

510 キャラクタの色データ、コマ表示用データ(行20で前半の色データ読みこみ、行30で後半のコマ表示用データ読みこみ)



新・プログラム確認用データ

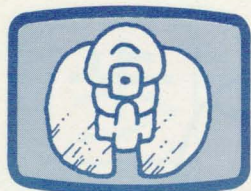
6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページをご覧ください。

10 > 28	20 > 253	30 > 135	40 > 148
50 > 164	60 > 251	70 > 38	80 > 175
90 > 181	100 > 161	110 > 3	120 > 54
130 > 191	140 > 199	150 > 179	160 > 69
170 > 220	180 > 14	190 > 221	200 > 169
210 > 50	220 > 140	230 > 83	240 > 67
250 > 86	260 > 177	270 > 150	280 > 216
290 > 96	300 > 185	310 > 177	320 > 247
330 > 123	340 > 172	350 > 138	360 > 17
370 > 200	380 > 108	390 > 102	400 > 65
410 > 193	420 > 129	430 > 13	440 > 175
450 > 209	460 > 10	470 > 28	480 > 222
490 > 25	500 > 108	510 > 98	



当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者②/「ワールドゴルフII」= <北海道>高嶋豊 <群馬県>鈴木広志 <長野県>戸谷貴之 <福岡県>池上康徳 <宮崎県>高橋哲也/「カサランカに愛を」= <福岡県>樋口宏典 <大阪府>多原康史 <福岡県>和才裕己・宮本和重 <鹿児島県>長崎毅/「殺人倶楽部」= <千葉県>灰塚奈穂美 <山口県>浜田尚史 <佐賀県>林田辰也 <長崎県>山田雄一 <熊本県>三ヶ尻一郎



ダイヤモンド・ダスト

ローズ=バッド
の冒険

DIAMOND・DUST

RAM32K

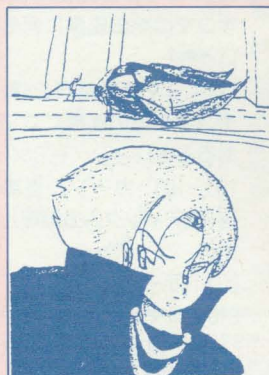
MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```
1 DATA 2159C1115DC1010400EDB021E3C13600
23360023360023360023360023360023,07E7
2 DATA 36002161C1012F10712336FF23360423
360E2379C62F4F10EF061021A1C1CD48,09D3
3 DATA C1E6033C7723CD48C1E6037723232310
EDAF32EBC1AFCDD500FE032806FE0728,0E56
4 DATA 09180C215EC134341805215EC1353506
08DD2161C1DD7E00DD8640FEBF381ACD,0BA4
5 DATA 48C1E6033CD07740CD48C1E6033D3DD0
7741CD48C1DD7701AFDD7700DD23DD7E,1019
6 DATA 00DD8640DD7700DD23DD23DD2310C606
08DD7E00DD8640FEBF381ACD48C1E603,0EA7
7 DATA 3CDD7740CD48C1E6033D3DD07741CD48
C1DD7701AFDD7700DD23DD7E00DD9640,0FDA
8 DATA DD7700DD23DD23DD2310C6215DC11100
1B014400CD500010A0721111811E3C1,0A14
9 DATA 1A8112FE0A0E0020040E01AF12C630CD
4D002B1310EA06102161C1CD21C110FB,0A12
10 DATA C93A5DC1D608BE301CC610BE3817233A
5EC1D608BE300AC610BE38053E0132EB,0C6B
11 DATA C1232323C92318F9C5ED4BE1C1ED5F81
804847ED43E1C1C1C9A078000F000000,0F25
12 DATA 000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000,0000
13 DATA 000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000,0000
14 DATA 000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000,0000
15 DATA 000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000,0000
16 DATA 0055AA00000000000000000000FF0100FF
FF03FEFFFF0401FFFF0101FFFF0100FF,0BFF
17 PRINT"WAIT":DEFINT A-Z:CLEAR999,&HFFFF
:FOR I=0 TO 15:E=0:READ D$:FOR J=0 TO 31:C=VAL(
"&H"+MID$(D$,J+J+1,2)):POKE &HC000+I*32+
J,C:E=E+C:NEXT J:READ D$:IF E<>VAL("&H"+D$)
THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT"DATA error in"
;I+1:ENDELSE:NEXT I:DEFUSR=&HC055:DEFUSR1
=&HC000
```

BY EMGVT-HALT.9918

レベル2が
平均



EMGVT-HALT.9918である。
このゲームはレベル2が平均である。
「弾はうてないの？」というかぶれの
人たち、もうちょっと待ちなさい。
現在制作中である。その名も「SU
PER DIAMOND DUST」(こ
ら、こけるな!)えー、リストの流
用はできないので、そのつもりで。
これからわたしは出現すると思う
ので、以後お見知りおきを。協力ひ
るた・こばやし、あどばいすTPM。
CO氏でお送りいたしました。でわ
でわ、また見てね/ でした。

```
18 CLS:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH28:K
EYOFF:LOCATE6,3:PRINT"ダイヤモンド・ダスト":A
=USR1(0):VPOKE6144+16,&H30:VPOKE&H90*8,1
:A$=CHR$(&H90)+CHR$(27):LOCATE5,10:INPUT
"レベルは いくつ(0-10)":L:VPOKE8208,&H49:CLS
19 FOR I=0 TO 63:VPOKE I+&H3800,VAL("&H"+MID
$("&H3062D5F5CD8E2EBCE1EBEB6F6B703C80C06
8F474B68EAE6E0EAEAEAC1870010F3B3E5B7FF
DD7BE6D506B3C340F00C0F0F4EAFBCAC9A943092
262964818E0",I+I+1,2)):NEXT
20 LOCATERND(1)*28,1:PRINT A$ "L":FOR I=0 T
OL:A=USR(0):IF PEEK(&HC1EB)=0 THEN NEXT:GOT
O20
21 LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":SOUND7,24
7:PLAY"SM30000T200C1":SOUND6,255:FOR I=0
TO 1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:GOTO18
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用してい
ます、打ちおわったらいったんセーブしてから

RUNしてください。また、RUNさせるとマ
シン語データのチェックが行われ、マシン語デ

ータが間違っているとエラーメッセージを表示
し、プログラムが停止するようになっています。

変数の意味

A.....USR関数呼び出し用
A\$.....星表示
C、E.....データチェック用

D\$.....マシン語読みこみ

I、J.....ループ用

L.....レベル

プログラム解説

1~16 マシン語データ(行17で
読みこみ)

17 マシン語読みこみ、ユーザ
一定義関数定義

18 レベル設定

19 スプライトパターン定義

20 いんせき表示、いんせき衝
突判定、スコア計算

21 ゲームオーバー処理

マシン語解説

&HC000~&HC054

ワークエリア初期化(USR1)

&HC055~&HC0EA

自機、いんせき移動

&HC0EB~&HC0F6

自機、いんせき表示

&HC0F7~&HC115

スコア計算、表示

&HC116~&HC158

いんせき衝突判定、ゲームオー

バー処理

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使
い方は46ページをご覧ください。

1> 16	2> 121	3> 153	4> 183
5> 3	6> 191	7> 224	8> 159
9> 252	10> 93	11> 215	12> 208
13> 208	14> 208	15> 208	16> 91
17> 56	18> 134	19> 44	20> 77
21> 253			



当選者
発表

●5月号ソフトプレゼント当選者③/「マンハッタン・レイクエム」=北海道高木博昭(神奈川県)金本吉雅(大阪府)森谷健司(兵庫県)橋本和己(熊本県)
福田九/「ガンダーラ」=群馬県内田誠(神奈川県)吉田靖彦(長野県)藤森令司(三重県)石田誠(小野一弘/「マース」=北海道飯田幸太郎(江本洋介(群馬県)
並河英史(愛知県)三村和樹(鳥取県)瀧本昇

ケイマー

Keimmmmer

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は42ページにあります



```

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DIMX1
(8),Y1(8):KEYOFF:LOCATE10,12:PRINT"WAIT
A MINUTE":FORI=384TO976:A=VPEEK(I):VPOKE
I,AOR(A/2)OR(A/4):NEXT
20 VPOKE8210,&H41:VPOKE8198,&HD1:VPOKE81
99,&HD1:FORI=8200TO8207:VPOKEI,&HA1+128*
(I>8203):NEXT
30 FORI=0TO55:VPOKE1144+I,VAL("&h"+MID$(
"10101010FF10101000000000000000000001030
70F1F3F7F00FFFFFFF00FDFBF7EFD0F7F
F00FCF8F0E0C0800000FFE8D18B17FFFF",2*I+1
,2)):NEXT
40 FORI=0TO55:A=-255*(((I-1)/9)=(INT((I-1)/9)))
:VPOKE1416+I,A:NEXT
50 FORJ=0TO3:A$="" :READB$:FORI=0TO31:A$=
A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(J)=A$:NEXT
60 FORI=0TO8:READX1(I),Y1(I):NEXT
70 CLS:RESTORE500:FORI=0TO6:READA$:LOCAT
E18,15+I:PRINTA$:NEXT
80 O=0:W=3:LOCATE12,1:PRINT"-KEIMMER-"
90 '-----start!
100 B$="" :A$="" :O=O+1:READA$:IF A$="end" T
HEN410
110 SOUND7,60:PLAY"T127S1M50000003L3GL16A
BL4AO4DL3CO3L16BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGO4L
3CO3L8AL2B",T127V13O2L3GL16ABL4AO3DL3CO
2L16BAL4BGO3L3CO2L16BAL4BGO3L3CO2L8AL2B"
120 G=0:LOCATE7,19:PRINTUSING"Stage##";O
:LOCATE8,21:PRINTUSING"Left##";W-1
130 FORI=0TO7:H=0:B$=RIGHT$("00000000"+BI
N$(VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2))),8):FORJ=0
TO7:LOCATE12-I+J*2,6+I:IFMID$(B$,J+1,1)=
"1" THENG=G+1:IFH=0 THENPRINT"あい":H=1:GOTO
150 ELSEPRINT"うい":GOTO 150
140 IF H=0 THENPRINT" " ELSEPRINT"ぁ":H=0
150 NEXT:IFH=1 THENLOCATE28-I,6+I:PRINT"ぁ"
"
160 NEXT
170 FORI=0TO7:H=0:B$=RIGHT$("00000000"+BI
N$(VAL("&h"+MID$(A$,17+I*2,2))),8):FORJ=
0TO7:LOCATE13-I+J*2,6+I:IFMID$(B$,J+1,1)=
"1" THENPRINT"ぁ":G=G-1
180 NEXTJ,I:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
190 X=100:Y=37:P=156:Q=93
200 '-----main
210 '-----enemy move
220 IFX=PANDY:GTHEN350
230 D=R:R=INT(RND(1)*4):IFABS(R-D)=2 THEN
R=D
240 P1=16*(R=3)-16*(R=1)+8*(R=2)-8*(R=0)
:Q1=8*(R=0)-8*(R=2):IF P+P1>249-(Q+Q1) O
R P+P1<137-(Q+Q1) OR Q+Q1>93 OR Q+Q1<37
THENP1=-P1:Q1=-Q1:R=R+2*(R>1)-2*(R<2)
250 P2=P1/7:Q2=Q1/7
260 '-----player move
270 IFG=0 THEN390 ELSEIFVPEEK(&H1800+(X+4)
/8+(Y+11)*4)=32 THEN360
280 S=STICK(0):IFS=0 THEN300
290 A=&H1800+(X+4)/8+(Y+11)*4:IFVPEEK(A)
=146 THENL=VPEEK(A-1):N=VPEEK(A+1):VPOKE(
A-1),(32-(L=147)*116):VPOKE(A),32:VPOKE(

```

BY TAI



よく働く
私です

私は、高3で、国立大学に行こう
と思っているんですが、本当は、
すぐにもパソコンのほうに進み
たいのですよ。ちざらん様のよ
うに、MSX・FANのほうで働
きたいと思う17の心です。何で
もするし、よく働く私です。

```

A+1),(32-(N=147)*113):G=G-1:SOUND7,62:SO
UND1,9:SOUND8,16:SOUND12,64:SOUND13,3
300 Y3=0:J=9:GOSUB330:GOSUB320:GOTO220
310 '-----sub
320 PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:PUTSPRITE1,(P-1
,Q+2),2,3:PUTSPRITE2,(X,Y),7,1:RETURN
330 X2=X1(S)/7:Y2=Y1(S)/7:FORI=1TO6:Y3=Y
3+J:J=J-3:PUTSPRITE0,(X+X2*I,Y+Y2*I-Y3),
5,0:PUTSPRITE2,(X+X2*I,Y+Y2*I),7,1:PUTSP
RITE1,(P+P2*I-1,Q+Q2*I+2),2,(2-(INT(I/2)
)=(I/2))):NEXT:X=X+X1(S):Y=Y+Y1(S):P=P+P1
:Q=Q+Q1:RETURN
340 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:FO
RI=0TO7:LOCATE12-I,6+I:PRINTSPC(17):NEXT
:RETURN
350 '-----miss
360 SOUND7,44:SOUND3,13:SOUND9,16:SOUND1
3,9:SOUND12,127:SOUND6,20:Y3=0:J=18:S=0:
GOSUB 330:W=W-1:FORI=0TO99:NEXT:GOSUB340
:IFW>0 THEN120
370 SOUND7,60:PLAY"T127S0M200000004L16CDEL
3FL4EDL16EDL2E",T127V13O3L16CDEL3FL4EDL
16EDL2E":FORI=0TO1:I=-PLAY(0)=0):NEXT
380 LOCATE12,9:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):NEXT:LOCATE12,9:PRINTSPC(9)
:IFSTICK(0)=5 THENW=3:GOTO120 ELSE70
390 '-----clear!
400 GOSUB340:FORI=23TO2STEP-1:LOCATEI,8:
PRINT"STAGE";O;" ":LOCATEI,9:PRINT"CLEAR
!" :NEXT:LOCATE2,8:PRINTSPC(9):LOCATE2,9
:PRINTSPC(6):GOTO100
410 '-----all clear
420 SOUND7,60:PLAY"T127S1M500000004L3CO3L1
6BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGL
3AL8GR64L3G",T127V13O3L16CO2L16BAL4BGO3L
3CO2L16BAL4BGO3L3CO2L16BAL4BGL3AL8GR64L3
G"
430 CLS:FORH=1TO5:LOCATE3+H*4,7:PRINT"あい
ぁ":LOCATE3+H*4,9:PRINT"うい":NEXT:X=60:Y=
45:P=0:Q=200:P1=0:P2=0:Q1=0:Q2=0
440 FORH=1TO5:LOCATE3+H*4,7:PRINT"ぁ":MID
$(" ALL ",H,1):"ぁ":Y3=0:J=9:S=5:GOSUB330
:GOSUB320:LOCATE3+H*4,9:PRINT"ぁ":MID$(
"CLEAR",H,1):"ぁ":Y3=0:J=9:S=2:GOSUB330:GOS
UB320:NEXT

```

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション

③

ROM版

もありです。定価5800円。問い合わせ先
テクポリスソフト 03-43214471

次ページへ続く



当選者
発表

●5月号ソフトプレゼント当選者④「ソイド」=〈東京都〉森田智勝〈京都府〉尾松剛〈和歌山県〉七野雅秀〈岡山県〉村上卓也〈熊本県〉隈誠一郎「ファミク
ル・パロディック」=〈宮城県〉吉田勝信〈東京都〉藤島伸一〈愛知県〉伊庭野聡〈京都府〉森正行〈大阪府〉宮本淳史「王子ピンピン物語」=〈千葉県〉増田治久〈東京
都〉澤田彰〈愛知県〉瀧章植・山田耕司〈鹿児島県〉山本浩市


```

450 LOCATE 15,11:PRINT"SEE YOU AGAIN!":L
OCATE10,3:PRINT"THANKS TO YOUR PLAY":FOR
H=0TO1:J=9:Y3=0:S=0:GOSUB330:GOSUB320:H=
-STRIG(0):NEXT:CLS:GOSUB340:GOTO70
460 '-----data
470 DATA"01030F3F7A2A1F1F3E3D131F3F7F3F0
F860CD8F0F0FA070D0D0D8C8ECE6FCF0","0000
00000000000000000000F3F7F1F00000000000
000000000000FCFFFEF8"
480 DATA"00000000000000344A499402020419A6
400000000000000868933C40402814E30","0000
000000000011915126080844A2A3100000000000
8C525224040701364880"
490 DATA0,0,0,-16,32,-16,40,-8,24,8,0,16
,-32,16,-40,8,-24,-8
500 DATA " あいえ あいえ "," あいえ | あいえ"
," キカオウイア ","あいえ | あいえ "," あいえ あ
いえ ",""," Control"
510 '-----stagedata
520 DATA"80200E0A0E10400000000000000000
0"

```

```

530 DATA"803048581020000000000000000000
0"
540 DATA"801048241208041000000000000000
0"
550 DATA"94220822140000000000008000000000
0"
560 DATA"822AAAAEFAAAA800000000000000000
0"
570 DATA"FCB4FCFCB4FC00000000000000000000
0"
580 DATA"8C3E7E7B5E3608000000000000000000
0"
590 DATA"80107C6CD66C7C100000000000000000
0"
600 DATA"E0485C151D150100400004050C14010
0"
610 DATA"FFFFFFFFFFFFFFFF00082A2A0826041
0"
620 DATA"end"

```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ケイマーの座標

X1(S)、Y1(S)……ケイマーの座標増分(移動しようとする床までの距離)

X2、Y2……ケイマーのジャンプ時の座標増分(ケイマーの座標増分の7分の1)

Y3……ケイマーのジャンプしたときのY座標増分(ジャンプの高さ)

P、Q……ウニラの座標⇒それぞれ-1、+2して表示

P1、Q1……ウニラの座標増分

P2、Q2……ウニラの移動時の座標増分(ウニラの座標増分の7分の1)

■その他の変数

A……汎用(VRAMのアドレスなどに使用される)

A\$, B\$……データ読みこみ(パターン定義、ゲーム画面作成などにも使用される)

D、R……ウニラの座標増分決定用

G……床の数

H……ループ/画面表示用

I……ループ用

J……ループ用/ケイマーのジャンプカウンタ

L、N……指定された座標上のキャラクタコード

O……ラウンド数

S……スティック入力用

W……ケイマーの数

プログラム解説

10 初期設定、太文字処理

20 キャラクタの色設定

30~40 キャラクタパターン定義

50 スプライトパターン定義

60~80 変数初期設定、タイトル、キー操作表示

90 REM文

100~190 ゲーム画面表示

100 ステージデータ読みこみ、オールクリア判定

110 効果音

120 ステージ数、ケイマーの数表示

130~160 ステージ表示1(普通の床)

170~180 ステージ表示2(マークのある床)

190 変数初期設定

200~210 REM文

220 ケイマーとウニラの接触判定※この行をREM文にすればケイマーとウニラが接触してもミスならず純粋なパズルゲームとして遊ぶことができるようになる

230~250 ウニラ移動

260 REM文

270 ステージクリア判定、ミス判定

280~290 床消去判定処理

300 キャラクタ(ケイマー、ケ

イマーの影、ウニラ)表示サブルーチンへ飛ぶ

310 REM文

320 キャラクタ表示サブルーチン1(停止時)

330 キャラクタ表示サブルーチン2(ジャンプ時)

340 ゲーム画面消去サブルーチン

350 REM文

360 ミス処理、ゲームオーバー判定

370 効果音

380 ゲームオーバー処理

390 REM文

400 ステージクリア処理

410 REM文

420 効果音

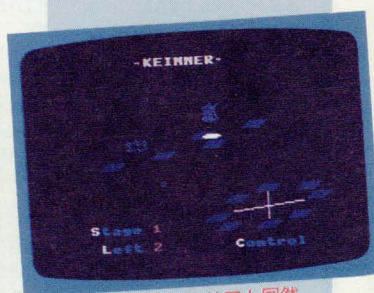
430~450 オールクリア処理

460 REM文

新 プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください。

10> 85	20> 62	30>163	40>213
50>204	60> 6	70> 1	80>188
90> 70	100>218	110>193	120>185
130> 82	140> 35	150>220	160> 12
170> 83	180>113	190> 20	200> 95
210> 12	220> 43	230>227	240> 16
250>117	260> 76	270>198	280>121
290> 71	300>211	310> 84	320> 63
330>139	340> 24	350> 38	360>108
370> 65	380> 28	390>124	400>216
410> 16	420>253	430> 46	440> 28
450>128	460>158	470> 6	480> 63
490>133	500>216	510>125	520>161
530> 12	540> 68	550> 96	560> 61
570> 36	580>110	590> 20	600>165
610>158	620>108		



④ステージ1はクリアも同然

470~480 スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)

490 ケイマーの座標増分用データ(行60で読みこみ)

500 キー操作表示用データ(行70で読みこみ)

510 REM文

520~620 ステージデータ(行100で読みこみ)



×二一

大ニ一

大ニ一

Many Many Many


RAM32K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

[illegible]

BY 米屋のチャチャ
リメイクゲームの波に
のって作ってみました



どうもありがと。(ワンダーモモの声で)米屋のチャチャチャです。ついにはX68Kを手に入れてしまった。「源平討魔伝」や「スペースハリアー」は最高です。X-BASICは使いにくいです。YUKIさんをご尊敬しています。編集部にいるみたいですけどファンダムにてでください。このタイトルも『LOT LOT LOT』のまねです。このゲームはリメイクゲームの波によってブロックくずしタイプを作ってみました。アセンブラを使いはじめたので、だいぶマシン語がらくになりました。今、たこ3を制作中です。幾多の暴走にもたえて、やっことこそ100画面の広大なマップがスクロールしはじめています。期待してください。

```

270 DATA 23DD7E043CEE023D7723DD7E0577233
600010400DD09DD09FD09C105C27CD0C9,0C29
280 DATA D53E011E05CD930035E071E3ECD93003
E0D1E00CD9300D1C9210018C57AC609E6,0B28
290 DATA F80600CB27CB108C27CB104F09C17BC
608E6F80F0F0F856FCD4A00FEBE3EFFD0,0ED9
300 DATA AFC900000000000000000000000000
000000000000000000000000000000,0178
310 'TITLE DEMO .....
320 S=1:L=5:POKE &HD418,USR1(1):GOSUB 57
0:FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 73
330 VPOKE 6210+I*196+32*((J AND3)-(20<J)
+J)*4,VAL(MID$("0111100000100100111100000
01001001000111000000111010001000011000001
101001011",J,1))*(184-I*8)+32:NEXT J,I
340 LOCATE 6,20:PRINT "PUSH [SPC] OR [TR
IG] !":FOR I=0 TO 6:POKE &HD318+I,VAL("&
H"+MID$("04A078FF01A",I*2+1,2)):NEXT
350 GOSUB 550:POKE &HD404,3:U=USR(0)
360 'DRAWING STAGE .....
370 CLS:SOUND 7,56:A$="05CR8CDER8GR8AR8G
R806CR8ER8G1":POKE &HD418,USR1(0)
380 PLAY A$,"R64"+A$:VPOKE &H1B00,208:FO
R I=0 TO 2:POKE &HD300+I*8,-(I+1)*(I<U):
A=160-40*I+I*80 AND 255:POKE &HD301+I*8,
A:POKE &HD480+I*4,209+130*(I<U)
390 POKE &HD481+I*4,A:NEXT:GOSUB 570:RES
TORE600:FOR I=1 TO S:READ A,A:NEXT:LOCA
TE0,2:PRINT A$:FOR I=-7 TO 0:LOCATE1,21+
I:PRINT STRING$(30,MID$("?????? ????
?P?O?P? ?リリリ ?リリリリリリ ? ?ネリリ?TAKO?
?リリ?R?I?I? ? ? ",S*8+I)):NEXT
400 LOCATE 14,1-13*(8<S):PRINT " " :FOR
I=0 TO 6:POKE &HD318+I,VAL("&H"+MID$("0
44F78FF01",I*2+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 0:I
=PLAY(0):NEXT:GOSUB 550
410 'PLAYING .....
420 POKE &HD402,A:A=USR(0):VPOKE &H1B00,
208:SOUND 7,56:IF PEEK(&HD402) GOTO 500

```

好評発売中！

增刊

MSX
プログラムコレクション
ファンダムライブラリー
③

1〜4月号のファンダム掲載の46本と月刊「テクノポリス」の4本を収録。はじめてのディスクドライブほか記事満載。定価780円。徳間書店

次ページへ続く



当選者
発表

●5月号F・F・Bプレゼント当選者①/「ハッカーのテレカ」≪北海道≫金山淑正(千葉県)尾高大樹(大阪府)福元元一(広島県)安部浩一(愛媛県)林町子/「ペンセット」≪岩手県≫藤沢巨樹(群馬県)斎藤弘章(神奈川県)北原聡(山梨県)長野輔(長野県)小川力也也(静岡県)横山浩一(福井県)吉川貴大(奈良県)池元幸次(香川県)藤沢英人(大分県)田代一郎(群馬県)

450 REM文
460~480 オールクリア処理(エンディング)
490 REM文
500~510 ミス処理
520 REM文
530 ゲームオーバー処理
540 REM文
550 ワークエリア初期化
560 REM文
570~580 ゲーム画面表示サブルーチン
590 REM文
600~690 ステージデータ(行390で読みこみ)

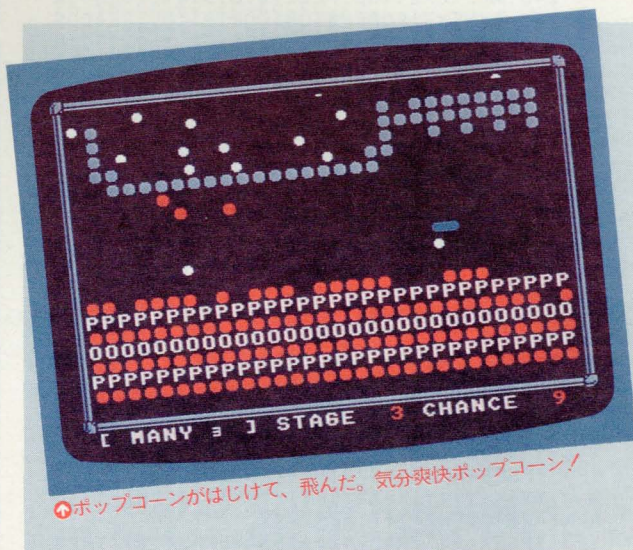
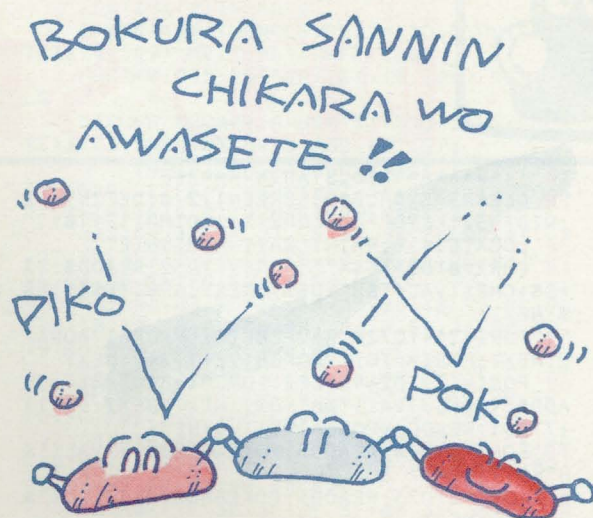
■マシン語解説

&HD000~&HD011
太文字処理(USR2)
&HD012~&HD03D
ワークエリア初期化(USR1)
&HD03E~&HD071
メインルーチン(USR)
&HD03E~&HD04C
ラケット、ボール(スプライト)表示
&HD04D~&HD057
クリア判定
&HD058~&HD067
ギブアップ判定処理
&HD068~&HD071
時間調整(WAIT)
&HD072~&HD087
ラケット、ボール移動判定サブ

ルーチン
&HD088~&HD0BA
ラケット移動処理サブルーチン
&HD0BD~&HD27F
ボール移動、ボールとブロックの衝突判定、ブロック表示処理サブルーチン
&HD280~&HD297
効果音サブルーチン
&HD298~&HD2C1
ボールが接触したブロックがメタルブロックであるかの判定サブルーチン

■ワークエリア

&HD300~&HD3FF
ボールの移動先計算などに使用
&HD400~&HD401
ゲームスピード
&HD402
残っているブロックの数
&HD403
ミスフラグ
&HD404
つぎに増えるボールのスプライト面番号
&HD405~&HD417
反射角度パラメータ
&HD418
タイトル画面かどうかのフラグ
&HD480~&HD500
スプライト属性データ(VRAM)のスプライト属性テーブルへ転送される)



新・プログラム確認用データ 6月号からプログラムが変わりました。使用の方は46ページを見てください。

10> 40	20> 77	30> 37	40> 174
50> 157	60> 87	70> 37	80> 181
90> 175	100> 80	110> 171	120> 215
130> 12	140> 160	150> 7	160> 52
170> 187	180> 254	190> 15	200> 34
210> 3	220> 5	230> 53	240> 113
250> 129	260> 107	270> 64	280> 32
290> 105	300> 240	310> 214	320> 53
330> 126	340> 178	350> 158	360> 203
370> 239	380> 122	390> 123	400> 131
410> 27	420> 39	430> 223	440> 106
450> 15	460> 89	470> 208	480> 78
490> 35	500> 113	510> 119	520> 45
530> 140	540> 164	550> 216	560> 189
570> 231	580> 50	590> 59	600> 76
610> 126	620> 224	630> 119	640> 92
650> 250	660> 88	670> 109	680> 122
690> 93			

ステージ改造法

■Many Many Many データ・キャラクタ対応表

このゲームは全10ステージあり各ステージとも秀逸なできです。でも、オリジナルのステージを作ってみたいという人も人間のサガです。ゲームのステージデータは行600~680にあり、1行が1ステージに対応しています。データの内容は、はじめの長い文字列のデータが、ステージ2行目から8行目までのデータ、そのあとの数字が破壊できるブロック数+1をあらわしています。この行のデータを書き換えることにより、オリジナルステージを簡単に作ることができます。データの文字とキャラクタの対応は右の表を見てください。

データキャラクタ	名称
セ	メタルブロック
タ	ノーマルブロック
ネ	スピードアップ
ミ	ボール1UP
リ	ハードブロック
ク	左上角
ケ	壁(水平)
コ	右上角
サ	壁(垂直)
シ	左下角
ス	右下角



当選者 ●5月号F・F・Bプレゼント当選者◎/「MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー②」=〈東京都〉馬場武士〈山梨県〉土橋昭人〈滋賀県〉西澤都雄〈大阪府〉下村善宏〈岡山県〉山口仁

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション
ファンダムライブラリー

③

ROM版

もありです。定価5800円。問い合わせ先
テクポリソフト 03-4321-4471



レッド

スター

RED STAR

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```
10 *****<RED.STAR>*****
20 CLEAR300,&HC000:SCREEN1,2,0:DEFINT A-Z
:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,1:DIMR(15,10)
30 LOCATE10,8:PRINT"WAIT A MINUTE"
40 FORI=0TO31:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$
=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S
$:NEXT
50 FORI=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/
2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,241:NEXT
60 FORI=129TO249STEP2:FORJ=1*8TOI*8+7:RE
ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT:FORI=
17TO31:READC:VPOKE8192+I,C:NEXT
70 FORI=0TO40:READD$:POKE&HC000+I,VAL("&
H"+D$):NEXT
80 FORI=0TO23:READD$:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+D$):NEXT
90 Z=0:RESTORE1180:FORI=0TO15:R(I,0)=1:R
(I,10)=1:NEXT:FORK=0TO8:FORI=1TO9:READD$
:FORJ=0TO15:R(J,I)=VAL(MID$(D$,J+1,1)):N
EXT:NEXT:READK(K),A,B:R(A,B)=10
100 FORI=0TO10:FORJ=0TO15:A=&HC100+I*32+
J*K*352:B=R(J,I)*8+129:POKEA,B:POKEA+16,
B+2:NEXT:NEXT:NEXT
110 ONKEYGOSUB410,460,1270,1280:KEY(1)OF
F:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:SC=0:RE=
3:ST=1:CLS:GOSUB510
120 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HD000:DEFUSR2
=&HD00C:A=USR(ST*352-352):LOCATE3,22:PRI
NT"SCORE HI-SC STAGE REST":GOSUB480
130 X=1:Y=1:KA=K(ST-1):KE=0:H=0:DEFFNZ=V
PEEK(6144+X*2+Y*64):DEFFNX=VPEEK(6208+X*
2+Y*64)
140 KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON:KEY(4)ON:
PUTSPRITE1,(X*16,Y*16-1),5,H:PUTSPRITE2,
(X*16,Y*16-1),15,H+1:S=STICK(0):IFS=3ORS
=7THENPUTSPRITE3,(X*16-(H-3)*16,Y*16-1),
14,11+S*3:IFS=3THENH=4ELSEIFS=7THENH=2
150 IFS=0THENPUTSPRITE3,(0,209)
160 XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3):IFFNZ=137O
RFNZ=2010RFNZ=217THENX=XX
170 IFFNX<>137ANDFNX<>153ANDFNX<>217THEN
Y=Y+1
180 A=FNZ*8-17:IFA>0THENONAGOSUB200,210,
220,230,240,270,290,300,310
190 IFSTRIG(0)THEN370ELSE140
200 PLAY"06L64V15CEG","07L64V15CEG":SC=S
C+RE*10:GOSUB480:KA=KA-1:Q=X*2:W=Y*2:E=0
:GOSUB490:RETURN
210 YY=Y:Y=Y-1:M=16:GOSUB500:RETURN
220 IFKE=1THENX=XX:Y=YY:RETURNELSEQ=X*2:
W=Y*2:E=0:GOSUB490:KE=1:PLAY"06L2S1M9000
E","08L2S1M9000E":RETURN
230 IFKE=0THENX=XX:Y=YY:RETURNELSEQ=X*2:
W=Y*2:E=0:GOSUB490:KE=0:PLAY"04L64V15CBE
G","06L64V15CGEB":RETURN
240 KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:Q=X*2:W=Y*2:E=0:
GOSUB490
250 YY=Y:Y=Y-1:IFFNZ=129THEN260ELSEPUTSP
RITE0,(0,209):PUTSPRITE3,(0,209):BEEP:GO
TO180
260 FORI=YY*16-1TOYY*16-17STEP-1:PUTSPRI
TE0,(X*16,I),3,6:PUTSPRITE1,(X*16,I),5,0
:PUTSPRITE2,(X*16,I),15,1:PUTSPRITE3,(X*
16,I+16),9,7:SOUND6,32:SOUND7,55:SOUND8,
16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUND13,9:NEXT:
GOTO250
```

BY 横沢和明

えらく
すんません

わー！ ひさしぶり。横沢です。
ところで今回のパズル、編集部
のみなさんはちゃんと解けたでし
ょうか、やっぱり解いたんです
よね！ すごいなー。このパズル
を解くなんて……なんちゃって！

でもあまりムズくはなかったかな？ それと、これはもう笑ってごま
かすしかないんだけど、プログラムのなかではスプライト22のあぶく
は使われません。えへっこれはもう投稿したあとに気づいたんだよ
ね。えらくすんません。と、ゆーところでゆるしてやってください。

```
270 IFFNX=129THENQ=X*2:W=(Y+1)*2:E=56:GO
SUB490:W=Y*2:E=0:GOSUB490:PLAY"03L64V15C
","07L64V15E":RETURN
280 IFFNX<>129THENQ=X*2:W=Y*2:E=0:GOSUB4
90:W=(Y+1)*2:GOSUB490:PLAY"04L64V15CE","
06L64V15GC":RETURN
290 Q=X*2:W=Y*2:E=8:GOSUB490:PLAY"01L64V
15CE","03L64V15GC":RETURN
300 Q=X*2:W=Y*2:E=0:GOSUB490:Y=YY:PLAY"0
5L64V15CE","08L64V15CE":GOTO180
310 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)
OFF:IFKA=0THENFORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINT
SPC(28):NEXT:GOTO320ELSERETURN
320 LOCATE8,8:PRINT"む む む む む む む":
LOCATE8,9:PRINT"む む む む む む":LOCATE8
,10:PRINT"む む む む む む":LOCATE8,11:
PRINT"む む む む む む":LOCATE8,12:PRINT
"む む む む む む む":FORI=1TO3:PUTSPRITEI
,(0,209):NEXT
330 PLAY"05L64V15BAGR64AGFR64GFER64FEDR6
4L12BAGBC4","03L64V15BAGR64AGFR64GFER64F
EDR64L12BAGBE4","06L64V15BR64R64R64AR64R
64R64GR64R64R64FR64R64R64L12BAGBG4":ST=S
T+1:SC=SC+RE*10:FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEX
T:IFST=10THEN340ELSE120
340 FORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(28
,241):NEXT:LOCATE8,7:PRINT"CONGRATULATIO
NS!":LOCATE10,13:PRINT"HIT SPC KEY!"
350 PLAY"05L8V15EBG4DAF4CGE4G2EBG4DAF4CG
B4D2","07L8V15EBG4DAF4CGE4G2EBG4DAF4CGB4
D2","04L4S1M1000BGAFGEGBGAFGECC":FORI=-
1TO0:I=PLAY(0):NEXT
360 FORJ=1TO8:D=VPEEK(I):VPOKEI,I-1:NEXT:VPOKE19
28,D:NEXT:IFSTRIG(0)THEN110ELSE360
370 IFVPEEK(6208+(X+(H-3))*2+Y*64)=129TH
ENQ=(X+(H-3))*2:W=(Y+1)*2:E=88:GOSUB490:
PLAY"03L64V15C#E","05L64V15C#E"
380 IFVPEEK(6208+X*2+Y*64)=217THENQ=X*2:
W=(Y+1)*2:E=0:GOSUB490:PLAY"03L64V15F#",
"04L64V15B#"
390 IFVPEEK(6080+X*2+Y*64)=217THENM=32:Y
=Y:Y=Y-2:GOSUB500:IFFNZ=137ORFNZ=201THE
NPLAY"03L16V15C#","04L16V15F#":Y=Y+1:Q=X
*2:W=Y*2:E=0:GOSUB490
400 GOTO140
```




```

410 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)
OFF:PUTSPRITE1,(X*16,Y*16-1),5,0:PUTSPRI
TE2,(X*16,Y*16-1),15,1:SOUND6,31:SOUND7,
254:SOUND8,16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUN
D13,13
420 FORI=0TOY*16-16:SOUND0,I*3*2:SOUND1,
0:PUTSPRITE3,(X*16,I),15,14:PUTSPRITE4,(
X*16,I-16),9,15:NEXT:PUTSPRITE1,(X*16,Y*
16-1),6,20:PUTSPRITE2,(X*16,Y*16-1),15,2
1
430 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND1
1,10:SOUND12,30:SOUND13,9
440 FORI=0TO30:PUTSPRITE3,(X*16-8-I,Y*16
-17-I),11,16:PUTSPRITE4,(X*16+8-I,Y*16-1
7-I),11,17:PUTSPRITE5,(X*16-8-I,Y*16-1+I
),11,18:PUTSPRITE6,(X*16+8-I,Y*16-1+I),1
1,19:NEXT:FORI=3TO6:PUTSPRITE1,(0,209):N
EXT:PUTSPRITE0,(0,209)
450 RE=RE-1:GOSUB480:BEEP:IFRE=0THEN460E
LSE120
460 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)
OFF:FORI=0TO4:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT:FO
RI=9TO11:LOCATE7,I:PRINTSPC(18):NEXT:FOR
I=1TO8:LOCATEI*2+6,10:PRINTMID$("G A M E
O V E R!",I*2-1,2):PLAY"02L64V15C#", "03
L64V15E#":FORJ=0TO300:NEXT:NEXT
470 PLAY"03L8V15GCEA4GECB4F#4B4", "06L8V1
5GCEA4GECB4F#4B4", "02L8S1M2000GGGGCCCCCE
CCBB":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO110
480 HS=HS-(SC>HS)*(SC>HS):LOCATE3,23:PRI
NTUSING"#####    ##    #":SC:HS
:ST:RE::RETURN
490 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(129+E):CHR$(133+
E):LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(131+E):CHR$(13
5+E):RETURN
500 SOUND6,31:SOUND7,254:SOUND8,16:SOUND
11,10:SOUND12,10:SOUND13,13:FORI=YY*16TO
YY*16-MSTEP-1:SOUND0,I*3*2:SOUND1,3:PUTS
PRITE1,(X*16,I),5,0:PUTSPRITE2,(X*16,I),
15,1:NEXT:BEEP:RETURN
510 IFSTICK(0)THEN640ELSEFORI=190TO50STE
P-1:PUTSPRITE0,(110,I),3,29:PUTSPRITE1,(
126,I),3,30:PUTSPRITE2,(142,I),3,31:NEXT
:PLAY"07L4S1M4000G", "08L4S1M4000B":FORI=
0TO1000:NEXT
520 FORI=190TO80STEP-1:PUTSPRITE3,(118,I
),11,23:PUTSPRITE4,(134,I),11,24:PUTSPRI
TE5,(118,I+16),11,25:PUTSPRITE6,(134,I+1
6),11,26:NEXT
530 FORI=1TO20:FORJ=6TO9STEP3:PUTSPRITE7
,(118,96),J,27:PUTSPRITE8,(134,96),J,28:
BEEP:NEXT:NEXT:PUTSPRITE7,(118,96),8,27:
PUTSPRITE8,(134,96),8,28
540 LOCATE14,15:PRINT"てぬぬぬ":SOUND6,31:
SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,100:SOUND12,
100:SOUND13,9:FORI=0TO10000:NEXT:BEEP
550 FORI=50TO7STEP-1:PUTSPRITE0,(110,I),
3,29:PUTSPRITE1,(126,I),3,30:PUTSPRITE2,
(142,I),3,31:NEXT
560 LOCATE0,0:PRINT"て":STRING$(30,241):"
ろ":LOCATE0,22:PRINT"ろ":STRING$(30,241):"
ろ":FORI=1TO21:LOCATE0,I:PRINT"て":LOCATE
31,I:PRINT"ろ":NEXT
570 RESTORE1170:FORI=1TO7:READD$:LOCATE1
,I+2:PRINTD$:NEXT:A=64
580 FORI=8TO232:PUTSPRITE14,(I,16),15,A*
8:A=A+1:IFA=96THENA=64:NEXTELSENEXT
590 LOCATE11,21:PRINT"HIT SPC KEY!":A=8
:B=0:C=0:D=0
600 PUTSPRITE14,(A,135),5,B:PUTSPRITE15,
(A,135),15,B+1:A=A+1:IFA=232THENA=8
610 D=D+1:IFD=5THEND=0:IFB<>0THENB=0ELSE
IFC=0THENB=2:C=1ELSEIFC=1THENB=4:C=0

```

```

620 IFSTICK(0)THEN640
630 IFSTRIG(0)THENCLS:FORI=0TO15:PUTSPRI
TEI,(0,209):NEXT:RETURNELSE600
640 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:C
LS
650 DEFUSR=&HC000:A=USR(ST*352-352):LOCA
TE13,23:PRINTUSING"STAGE ##":ST;
660 S=STICK(0):IFS=3THENST=ST+1+(ST=8):G
OTO650ELSEIFS=7THENST=ST-1-(ST=1):GOTO65
0ELSEIFSTRIG(0)THENRETURNELSE660
670 DATA07,1F,33,21,25,33,00,3F,27,03,03
,27,3F,3F,3F,1F,E0,F8,CC,84,A4,CC,00,FC,
E4,C0,C0,E4,FC,FC,FC,F8
680 DATA00,00,0C,1E,1A,0C,00,40,98,BC,BC
,98,40,00,00,00,00,00,30,78,58,30,00,02,
19,3D,3D,19,02,00,00,00
690 DATA07,1F,33,21,29,33,00,3F,1F,0F,0F
,1F,3F,3F,3F,1F,E0,F8,FC,FC,FC,FC,00,FC,
FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,F8
700 DATA00,00,0C,1E,16,0C,00,00,60,F0,F0
,60,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02,
01,01,01,01,02,00,00,00
710 DATA07,1F,3F,3F,3F,3F,00,3F,3F,3F,3F
,3F,3F,3F,3F,1F,E0,F8,CC,84,94,CC,00,FC,
F8,F0,F0,F8,FC,FC,FC,F8
720 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,40,80,80,80
,80,40,00,00,00,00,00,30,78,68,30,00,00,
06,0F,0F,06,00,00,00,00
730 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,40,C0,C0,C0
,C0,40,80,80,60,00,00,00,00,00,00,02,
03,03,03,03,02,01,01,06
740 DATA01,44,08,29,21,01,54,95,84,81,11
,01,04,00,01,08,80,00,24,10,54,52,42,4A,
28,20,20,08,00,40,00,00
750 DATA01,01,01,01,09,05,03,FF,03,05,09
,01,01,01,01,00,00,00,00,00,20,40,80,FE,
80,40,20,00,00,00,00,00
760 DATA00,00,00,00,00,00,C4,32,0F,03,07,0A,02
,04,04,08,08,00,20,20,40,40,80,A0,C0,80,
E0,98,46,00,00,00,00,00
770 DATA00,40,20,10,09,05,03,0F,03,05,09
,10,20,40,00,00,00,00,04,08,10,20,40,80,E0,
80,40,20,10,08,04,00,00
780 DATA08,08,04,04,02,0A,07,03,0F,32,C4
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,46,98,E0,80,
C0,A0,80,40,40,20,20,00
790 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01
,20,02,00,08,80,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,20,00,08,44,23,98,67
800 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,00
,10,22,C4,19,E6,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,80,04,40,00,10,01
810 DATA06,07,03,01,01,01,00,01,00,01,00
,01,03,03,01,01,60,E0,C0,80,80,80,00,80,
80,80,00,80,C0,C0,80,80
820 DATA01,08,02,20,08,00,22,88,01,55,05
,25,22,12,0C,03,00,40,00,10,84,10,40,0A,
20,05,50,40,90,A0,A0,C0
830 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,01,01,03,0F
,3C,00,01,0F,FF,01,01,11,11,33,33,63,E7,
C7,8F,3E,3E,7C,F8,F0,C0
840 DATA80,80,88,88,CC,CC,C6,E7,E3,F1,7C
,7C,3E,1F,0F,03,00,00,00,00,00,00,00,80,
80,C0,F0,3C,00,80,F0,FF
850 DATAFF,0F,01,00,3C,0F,03,01,01,00,00
,00,00,00,00,00,C0,F0,F8,7C,3E,3E,8F,C7,
E7,63,33,33,11,11,01,01
860 DATA03,0F,1F,3E,7C,7C,F1,E3,E7,C6,CC
,CC,88,88,80,80,FF,F0,80,00,3C,F0,C0,80,
80,00,00,00,00,00,00,00
870 DATA00,00,07,1F,35,3B,35,3F,40,1F,0F
,0F,1E,2F,73,FF,00,00,E0,F8,AC,DC,AC,FC,
02,F8,F0,E0,18,FC,8E,FF

```


[illegible]

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行1150~1160のデータに注意して打ちこ

んでください。打ちこみおわったら、念のためいったんセーブしたのちにRUNを実行するよ

うにしてください。データに打ちこみミスがあるとプログラムが暴走する可能性があります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ラップくんの座標→それぞれ×16、×16-1して表示
XX、YY……ラップくんの座標増分

■テキスト座標

Q、W……キャラクタの座標(キャラクタ表示時に使用)

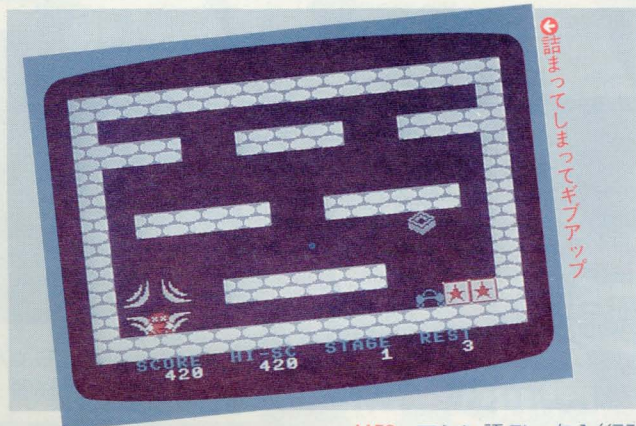
■その他の変数

A、B……汎用(おもに画面データ読みこみ用)
C、E、K……汎用(おもにキャラクタデータ読みこみ用)
D……スプライト定義用
D\$, S\$……スプライトデータ読みこみ用
FR、FS、FC、FH、FQ、FB、FX、FY……画面セーブ用(画面セーブ時に変数を一時的に保存しておくため)
FNX、FNZ……指定された座標上のキャラクタコード(ユーザー定義関数)
H……ラップくんの向き
HS……ハイスコア
I、J……ループ用
KA……レッドスター数
KE……かぎ所有フラグ(1=持っている)
K(n)……各ステージのレッドスター数保存用
M……ラップくんジャンプ用
RE……ラップくんの数

R(n, m)……ステージデータ保存用(RAMに書きこむために一時保存する)
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……ステージ数
UU……USR関数呼び出し用
Z……画面ロード制御用フラグ

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定
30 メッセージ表示
40 スプライトパターン定義
50 太文字処理、キャラクタの色設定
60 キャラクタパターン定義、キャラクタの色設定
70~80 マシン語データ読みこみ
90~100 ステージデータ読みこみ
110 ファンクションキー割りこみ先指定、変数初期設定
120 USR関数定義、画面表示
130 ラップくん初期座標設定、ユーザー定義関数定義
140 ファンクションキー割りこみ許可、ラップくん表示、スティック入力処理、砂煙表示
150 砂煙を消す
160 ラップくん移動処理
170 ラップくん落下処理
180 ラップくんがアイテムに触ったかの判定
190 トリガー入力判定
200 レッドスターを取ったときの処理
210 エレベーター上昇



話まわってしまつてギブアップ

220 かぎを取ったときの処理
230 ドアをあける
240~260 ジェットエンジン上昇
270~280 マトック下降
290 ウォールブロック判定
300 ブレイクブロック判定
310~330 ステージクリア
340~360 全ステージクリア
370~400 ラップブロック処理
410~450 ギブアップ
460~470 ゲームオーバー
480 スコア表示
490 キャラクタ表示
500 ラップくん上昇
510~630 タイトル表示
640~660 ステージセレクト
670~980 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
990~1130 キャラクタパターンデータ(行60で読みこみ)
1140 キャラクタの色データ(行60で読みこみ)

1150 マシン語データ1(行70で読みこみ)
1160 マシン語データ2(行80で読みこみ)
1170 タイトルデータ(行570で読みこみ)
1180~1260 ステージデータ(行90で読みこみ)
1270 画面セーブ
1280 画面ロード

■マシン語解説

&HC0000~&HC028
ゲーム画面表示
&HD0000~&HD008
画面セーブ
&HD000C~&HD017
画面ロード

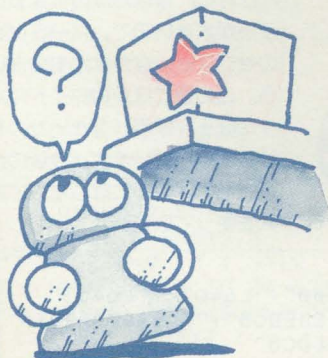
■ワークエリア

&HC1000~&HC122
ステージデータ
&HD1000~&HD3FF
セーブ画面保存

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください。

10>100	20>218	30>54	40>25	650>148	660>24	670>253	680>96
50>117	60>89	70>187	80>75	690>131	700>83	710>180	720>163
90>54	100>159	110>168	120>138	730>25	740>149	750>115	760>31
130>170	140>82	150>84	160>38	770>196	780>165	790>231	800>141
170>191	180>77	190>52	200>116	810>60	820>224	830>200	840>43
210>43	220>131	230>194	240>224	850>222	860>42	870>5	880>179
250>188	260>61	270>145	280>63	890>11	900>235	910>38	920>79
290>3	300>233	310>238	320>89	930>9	940>215	950>139	960>15
330>235	340>43	350>15	360>127	970>118	980>220	990>24	1000>142
370>60	380>9	390>172	400>178	1010>135	1020>42	1030>164	1040>132
410>115	420>63	430>42	440>71	1050>175	1060>64	1070>200	1080>42
450>57	460>162	470>2	480>178	1090>75	1100>3	1110>76	1120>240
490>76	500>109	510>108	520>1	1130>149	1140>156	1150>89	1160>250
530>84	540>246	550>50	560>202	1170>205	1180>43	1190>217	1200>211
570>16	580>166	590>207	600>158	1210>217	1220>119	1230>230	1240>174
610>116	620>24	630>7	640>65	1250>171	1260>227	1270>233	1280>40



好評発売中!

増刊

MSX
ファミマンコレクション

③

ROM版

も
あ
り
ま
す
。定
価
5
8
0
0
円
。問
い
合
わ
せ
先
テ
ク
ボ
リ
ソ
フ
ト
0
3
—
4
3
2
—
4
4
7
1

MAXの音楽とサウンド



解説
&
プログラム

よっちゃん
と読者

読者投稿特集

長らく読者の「音」を募集していましたが、はいはい、なかなか集まってきた。今回は多くの投稿の中からコレは！ という光る作品を集め特集してみた。レ・ッ・ツ・ゴー！

1. ホイッスル

山口県 上田竜司

というわけで、トップバッターは山口県長門市の上田竜司クンの「ホイッスル」。打ちこんで走らせれば、ああなるほどね。「ピリピリピリ」という音をみごとに表現している。ナイスですね。行10の最後の「GOTO 10」を消して走らせてみると「ピー」という音が続くだけ。このGOTO文でSOUND 0, 50とSOUND 0, 56の高さの違う2つの音をすばやく交代させ、

ホイッスルの音を出しているわけだ。南の国ブラジルにはサンバホイッスルというのがあって、ホイッスルの横の穴を指でふさいだりあけたりすることによって音程の変化を付け、リズムをとります。カーニバルのチームをこのホイッスルでリードするのだが、この上田クンのプログラムを応用してサンバホイッスルをシミュレートするのもなかなかおもしろそうだ。

```
10 FOR I=0 TO 1:SOUND 0,50:SOUND 7,62:SOUND 8,15:NEXT:FOR J=0 TO 1:SOUND 0,56:SOUND 8,15:NEXT:GOTO 10
20 DATA 12,0,7,0,25,150,12,16,16,99,2,10
```

2. バルカン砲

神奈川県 寺田公宏

2番目は、鎌倉市の寺田公宏クンの「バルカン砲」。機関銃の音ですね。もとは「ダダダダダ……」と1回だけ音が出るようになっていたのだが、FOR以下を付け加えて、連射するようにしました。そのうえのSOUND 7, 255をちょっと不思議に思う人がいるかもしれないが、これがないと発射音が終わってもノイズが残ってしまう。

ところで、SOUND 7……

はチャンネルA~Cのトーン、ノイズのオン・オフを決めるのだが、8ビットのうち下位6ビットを用いるので上位2ビットの値は関係ない。つまり、「1111110」も「00111110」も同じ。というわけで、SOUND 7, 254=SOUND 7, 126=SOUND 7, 62ということになる。文字数をあまり使いたくない場合は、このへんに注意しておこう。

```
10 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 255:SOUND 1,I:SOUND 6,I:NEXT:SOUND 7,255:FOR J=0 TO 500:NEXT:GOTO 10
```

3. WATER DROP

愛知県 竹田賢二

水滴のピチャピチャという音。作者(じつはGEN)のコメントによれば「FOR 1=110 TO 50 STEP -1:~をいろいろ変えるといろんな音になります」とある。

さて、もとのプログラムにはSOUND 7の指定がなかったので加えておいた。SOUND文のあるいろいろなプログラムを走らせていると、まえのプログラムの影響でトーンを出すつ



もりがノイズが出てしまったりする場合がある。SOUND文を使うプログラムでは、SOUND文でミキサーの状態を決めておくのがベター。

```
10 SOUND 1,0:SOUND 7,56:SOUND 8,16:SOUND 12,8:SOUND 13,0:FOR I=110 TO 50 STEP -1:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0:FOR I=0 TO 1500:NEXT:RUN
```

4. ゴキちゃんの悲しー最後

埼玉県 佐々木聖司

題名の勝利といえるのが、このSANSHOこと佐々木聖司クンのプログラム。内容は、トーン、ノイズを混ぜて音をすばやく動かしているのだが、そのつもりで聴くと、たしかにゴキブリがハネをバタバタさせても



がき、バタッと動かなくなる雰囲気が出ている。

やっぱり、アレですね。プログラムをくふうすることも大切だけど、音は想像力によるところが大きいです。ネーミングのセンスも、なかなかものをいう。この音でほかのタイトルだったなら、採用しなかったのではないかと思います。今後の投稿者もタイトルにはじゅうぶん気を使ってほしい。

```
10 SOUND 7,38
20 PLAY "L6405S10M200","L6407","L6403"
30 PLAY "BAGAGFGFEFEDEDC8","BAGAGFGFEFEDEDC8","BAGAGFGFEFEDEDC8"
```


5. タイムマシンで出発だ!

山口県 芳野亜樹

「すいません、ハガキがなかったもので」というコメントがあったので何かと思ったら、往復ハガキの返信用で届いていた。

これもタイトルにピッタリの音だ。なぜ、こんな音が出るのかというと、たとえば、行30の最後に、

```
FOR K=0 TO 10
0:NEXT
```

なんていうのをくっつけてみるとよくわかる。Dの値が2、32、

3、33、4、44、……と30ずつ飛びながら少しずつ上がっていくので、音のほうは低高低高低高の順序で全体としては少しずつあがっていく、という仕掛けだ。これがたいへん速く変化するので「ピョヨー」みたいな音に聞こえるわけだ。

ちなみに「SOUND 0, 255-D」のところでDのかわりに1を入れておくと、単純に音が上がっていく音になる。

```
10 SOUND 8,15:SOUND 7,56:SOUND 1,0
20 FOR I=1 TO 150:FOR J=1 TO 50 STEP 30
30 D=J+I:SOUND 0,255-D
40 NEXT J,I:SOUND 7,255
```

6. グラディウスのレーザーの音

北海道 川本健二

札幌市の川本健二くんは、もはやMファンでは有名人。音にも強くて、そもそもこの連載の第1回も彼のマシン語でコース効果を出した『雪の降る街』というプログラムだったのだ。今回のこの音も短くてシンプル

なものなのだが、さすがのサウンド。一瞬、グラディウス気分にあひたれる。

どこで聞いたのが「ゲーセン版グラディウスはPSG音源だそうす」という情報もハガキに書き加えられていたのだった。

```
10 DEFINT A-Z
20 SOUND 0,26:SOUND 2,27
30 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 7,56
40 FOR I= 0 TO 12
50 SOUND 8,I:SOUND 9,I
60 NEXT
70 FOR I=13 TO 0 STEP -1
80 SOUND 8,I:SOUND 9,I
90 FOR J=0 TO (I-12)*300+50
100 NEXT J,I:GOTO 40
```

7. SLサウンド

東京都 小沢芳明

小沢くんは1枚のハガキにプログラムを4つ書いてきた。『男の荒波』というのがあって、ただの波の音なのだが、ついタイトルにひかれて採用しそうになってしまった。しかし、いやいや、ほかの2つがなかなかよかったので、そちらにしました。

この「SLサウンド」はありがちなパターンながらも、だんだ

んテンポが速くなって、いかにもSLの走り出す感じが出ていたので採用。行30の「STEP-1」のところがテンポ感を表現しているので、ここの値を変えてみるとおもしろい。



```
10 SOUND 7,55:SOUND 6,30:SOUND 8,16:SOUND 13,10:SOUND 12,3
20 FOR I=9 TO 1 STEP -1
30 FOR J=255 TO 20 STEP -1
40 SOUND 12,I:SOUND 11,J
50 NEXT J:NEXT I
```

8. COSMOS エイリアン

東京都 小沢芳明

小沢くんのもう1つの作品は、ああなつかしい、インベーダータイプのシューティング・ゲームの音。10年まえくらいに、この音が全国の子供からサラリーマンまでを夢中にさせたものなのだ。

プログラムもよくできていて、

行50~70で比較している値が少しずつ違うのと、A1、A2、A3の値がちょっとずれているために、敵機が順番におりてくる感じがよく出ている。

シューティングに限らず、宇宙からの侵略をテーマにしたゲームに使えるね。

```
10 SOUND 7,56:SOUND 1,0:SOUND 8,15:SOUND 3,0:SOUND 9,15:SOUND 5,0:SOUND 10,15
20 A1=0:A2=0:A3=0
30 SOUND 0,A1:SOUND 2,A2:SOUND 4,A3
40 A1=A1+1:A2=A2+1:A3=A3+1
50 IF RND(1)<.15 THEN A1=20
60 IF RND(1)<.1 THEN A2=15
70 IF RND(1)<.05 THEN A3=9
80 GOTO 30
```

9. S.O.U.O.N K.O.U.G.A.I

埼玉県 岩本圭介

埼玉県は春日部市の岩本くんの音も2本採用してしまった。

まず1つ目は、ようするに「騒音公害」。だれもが聞いてうるさいなあと思ったことのある、ビルの工事現場の音だ。

これも「タダダダダ……」というノイズ音をつねに出しておいて、ランダム関数を利用して

(行20でPに0~9の乱数を入れて、そのあとで判定に使っている)たまに「ガン」というクイ打ちこみの音を入れているところがちょっとした仕掛けになっている。

ノイズの使い方は、PSG音源での音作りのポイントだが、これはうるさい方向での成功例。

```
10 SOUND 7,6:SOUND 6,18:PLAY" T90L32","T90", "T90":L=RND(-TIME)
20 P=RND(1)*10:IF P>8 THEN A$="07V15BV13B-V12AV11A-V10GG-V8FE"ELSE IF P>5 THEN A$="04V1504V14CV12C#V11DV9D#D#V10D#V11D#D#ELSE A$=""
30 E=RND(1)*200+200:PLAY A$,"V12C4","S8M=E;C4":GOTO 20
```

10. Danger, Danger!!

埼玉県 岩本圭介

最後は「警戒警報発令ノ」といった感じの作品。

プログラムは、チャンネルA、B、Cの音の高さを少しずつずらし、行20~行40が「ウォー」と音がずりあがるところ、行60が同じ音の高さを出しているところ。行70でちょっと休んで行80

でまた行10にもどる。

そういうことで今回は読者投稿特集にしてみたのだが、いかがでしたでしょうか。私はすいぶん楽しませて、いや楽しませてもらった。こういう感じでまたやりたいので、ユニークなタイトルのいい音を待っています。

```
10 SOUND 7,56:SOUND 8,15:SOUND 1,2:SOUND 9,13:SOUND 3,1:SOUND 11,2:SOUND 5,2
20 FOR S=140 TO 40 STEP -6
30 SOUND 0,S:SOUND 2,S+7:SOUND 4,S+2
40 NEXT
50 FOR S=0 TO 400:NEXT
60 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
70 FOR S=0 TO 80:NEXT
80 GOTO 10
```


ローマ字かな変換

MSXから文字を打ちこんでいて、いちばんやっかいなのは「かな」だ。

かなが打ちこみづらい基本的な理由は2つある。

①かな文字キーの数が多く、探すのがめんどくさい

②かなを打ちこんでいる途中では数字キーや一部の記号、アルファベットが使えない

数字や「/」を打つためにいちいち切り換えなくてはいけないのは、はっきりいってアホである。で、数字については数字専用の「テンキー」というものがあるのだが、悪いことにMSXでは最近出たもの以外ではテンキーのついていない機種が多い(ほかのパソコンではほとんどについている)。

MSX1のユーザーはこの点に関しては泣くしかないが、MSX2のユーザーには救済策がある。それが、ローマ字かな変換機能だ。この機能は、すべてのMSX2についている。

SHIFT+かなキー

SHIFTキーを押しながら、かなキーを押すと、ローマ字かな変換モードになり、これでかなを打ちこむことをローマ字かな入力という。知っている人も多いと思うが、知らなかった人もやっぱり同じくらいいるだろう。個人的にMSX2ユーザーをやっているスタッフたちに聞いてみたらほとんどが知らなかった。ううむ。

このモードでは、ローマ字で打ちこむと自動的にひらがなに交換してくれ、CAPキーをオンにすれば、カタカナにもなる。

その状態で、たとえば、PUROGURAMUとローマ字で入力すると、プログラムと画面に表示されるわけだ。

ローマ字だと、打つキーの数は増えてしまうが、実際にはローマ字かな入力のほうが断然入

力しやすい。アルファベット26文字なら、キーの配置はなんとなく覚えていてからだ。それに数字も記号も英数字モードのときと同じように打ちこめるので、英数字まじりの文でも切り換えが少なくてすむ。

ローマ字変換規則について

ローマ字にはおもに「訓令式」(和式)と「ヘボン式」(洋式)の2とおりにつづり方がある。たとえば、「ち」を訓令式では「TI」、ヘボン式では「CHI」とつづり、「じゃ」を訓令式では「ZYA」、ヘボン式では「JA」とつづる。

MSX2のローマ字かな変換機能では、この両方のつづり方を受けいれてくれるのだ。だから、文字によって、短いほうの方式を用いるようにすれば、いっそう打ちこむのが楽になる。

ちゃんとしたマニュアルなら

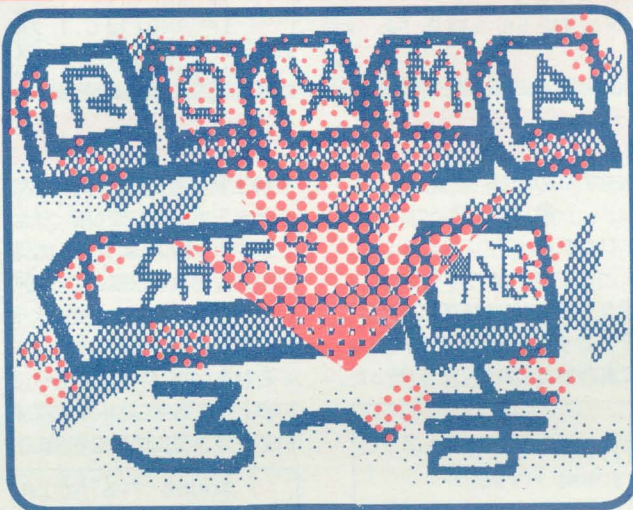
巻末あたりにローマ字かな変換規則表が掲載されているはずなので見ておこう。

だいたい、ローマ字の書き方を知っていればすぐに打ちこめるはずだが、ちょっと特殊と思われるローマ字かな変換規則を次に列挙してみよう。

- ①「ん」⇒あとに子音が続くときは「N」、母音や記号が続くときや文字のないときは「NN」
- ②「を」⇒「WO」
- ③小さい「あ」「や」など⇒「LA」「LYA」などと、頭に「L」をつけて打ちこむ
- ④「ふあ」「ふお」など⇒「FA」「FO」(ヘボン式)
- ⑤「ぢ」「づ」⇒「DI」「DU」
- ⑥「うい」「うえ」⇒「WI」「WE」
- ⑦「づあ」「づい」など⇒「VA」「VI」など
- ⑧「てい」など⇒「THI」などと



すべてのMSX2に標準装備されている「ローマ字かな変換機能」をキミは知っているか



Hをはさんで打ちこむ

⑨長音記号「ー」⇒「X」、または「J」JIS配列なら「¥」キー、50音配列なら「*」キー

ただし、⑨はマイナスの記号を代用する習慣もある(微妙に横の長さが違う)。個人的な体験でいうと、例の「ウルティマIV」で遊んでいるときに、こちらは正直にちゃんとした長音記号を打ちこんでいるのに、まったく受けいれてくれないことがあった。このソフトでは、マイナスだけが長音記号として採用されていたのだ。ううむ。

また、カタカナはまえに述べたようにCAPキーをオンにして打ちこめばいいのだが、じつは、母音のキーを押すときにSHIFTキーを押しながらやるとカタカナになるという技も使える。いやあ、便利便利。

50音配列の句点の謎

句点「。」や読点「、」は、JIS配列では、ふつうのかなモードと同じで、それぞれSHIFT+ピリオド、SHIFT+コンマで打ちこめるが、50音配列の句点「。」には注意を要する。ふつうのかなモードでの半濁音「'」のキーが句点、句点のキーが半濁音になるのだ。これは、設計者が50音配列の使用者に対して意地悪をしたか、たんに設計ミスをしたかのどちらかに違いない。

JIS配列の機種の人、POKE&HFCAD、⑩と打ちこめばキーが50音配列に変わるので、この妙な現象を試しに味わってみよう。

あきたら、POKE&HFCAD、1⑪とするか、電源を入れ直せばともにもどる。

ちなみに、50音配列の機種の人はこの逆をやれば、JIS配列と50音配列とのあいだを行ったり来たりできる。

ただし、キーに書いてある文字まで変わることはない。あたりまえ。ほんとうに変わったらすごいけど。



TVフィルターFSII 全国で大好評!! 目が楽だ・目が疲れない!

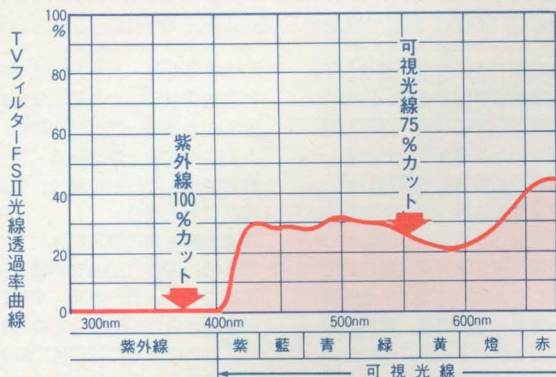
マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!! テレビ画面のキラキラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

大好評! 半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!



※7月1日より
大型テレビフィルター新発売!! 特別注文 (22型~29型)

※画面上部にTVフィルターFSIIを使用



Michael

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさ色いろの美しい鮮明画像うつく せんめいがぞう
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

材 質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型 名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定 価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担をお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSII
を申し込みます
希望する型名()
●郵便番号・住所
●氏名・印・年令
●電話番号

40円

サンクレスト

〒577 大阪府東大阪市
柏田西1-9-15

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東 平 日 午前10時~午後6時
京 日・祭日
大 平 日 午前9時~午後7時
阪 日・祭日 午前9時~午後6時

FAN STRATEGY

信長の野望《全国版》

部隊編成7体

編成㉑〔第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%〕編成㉒〔第1部隊30%、第2部隊40%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成㉓〔第1部隊50%、第2部隊20%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成㉔〔第1部隊100%〕編成㉕〔第1部隊80%、第3部隊20%〕編成㉖〔第1部隊1%、第2部隊99%〕編成㉗〔第1部隊19%、第2部隊81%〕

盛氏は、この戦によって三河が手薄になっていると読み、みずから三河に出撃することとし、兵力

1574年 秋の始めの 勢力分布図

- | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 嶋 | 崎 | 慶 | 広 | 筒 | 井 | 順 | 慶 |
| 津 | 軽 | 為 | 信 | 三 | 好 | 長 | 慶 |
| 南 | 部 | 晴 | 政 | 別 | 所 | 長 | 治 |
| 葦 | 名 | 盛 | 氏 | 尼 | 子 | 晴 | 久 |
| 里 | 見 | 義 | 義 | 十 | 河 | 存 | 保 |
| 畠 | 山 | 義 | 綱 | 細 | 川 | 晴 | 元 |
| 本 | 願 | 寺 | 光 | 河 | 野 | 通 | 宣 |
| 朝 | 倉 | 義 | 景 | 長 | 曾 | 我 | 部 |
| 齊 | 藤 | 義 | 竜 | 一 | 案 | 兼 | 定 |
| 徳 | 川 | 家 | 康 | 城 | 井 | 鎮 | 房 |
| 織 | 田 | 信 | 長 | 龍 | 造 | 寺 | 隆 |
| 北 | 畠 | 具 | 教 | 大 | 友 | 宗 | 麟 |
| 浅 | 井 | 長 | 政 | 伊 | 東 | 義 | 祐 |
| 一 | 色 | 義 | 道 | 島 | 津 | 貴 | 久 |
| 波 | 多 | 野 | 秀 | | | | |
| 足 | 利 | 義 | 昭 | | | | |



表1 ●1574年秋の始めの葦名

国名	羽後	陸前	羽前	磐城	岩代	越後上野	常陸	下野	武蔵伊豆	甲斐信濃	越中	飛騨	木曾福島	遠江駿河
金	340	752	255	215	261	279	1584	1458	477	571	436	782	866	476
町の価値	594	620	322	104	48	0	30	213	275	282	159	546	0	332
兵糧	566	1366	244	746	224	1590	902	1200	573	405	413	525	454	388
石高	449	260	243	108	6	458	163	343	372	278	327	172	332	308
治水度	100	100	100	30	50	100	92	85	100	99	100	93	96	100
民忠誠度	380	415	244	154	225	397	229	250	305	256	265	320	328	329
民財力	131	190	127	118	213	230	30	153	196	144	107	256	267	244
兵力	210	190	3	19	9	8	2	0	48	100	226	300	849	300
兵忠誠度	66	68	75	52	67	107	74	0	82	73	106	68	79	107
訓練度	277	245	479	214	222	657	409	0	210	464	666	597	629	615
武装度	43	48	43	44	46	48	44	0	48	38	48	39	39	44
年貢率	37	62	37	58	59	38	62	53	64	45	61	50	37	64

に見合った金、米を常陸から自国である木曾福島に送らせた。そして、攻めるのにあたっては効率を考へて秘伝⑬一石二鳥の術を用いることとした。

秘伝⑬一石二鳥の術

⑬型の部隊編成の国に兵を集め、弱小国を力攻めする(できれば総大将みずから出撃して攻撃力を高くしたい)。このときに、出撃した国の兵糧を残す兵力よりも少なくなるようにして、兵糧攻めのオトリとする。

始めに兵力130万2000で三河の徳川家康を攻めた。このときの三河の状態はひどいものだった。盛氏の計略にはまり遠江駿河に出兵し、兵糧攻めにあって逃げ帰ったばかりなので、兵力はわずかに3万8000。城に籠もって抵抗するも、葦名方は130万の大軍である。一時は中部地区に強大な覇権を唱えた家康であったが、盛氏の計略にあり、本拠地、浜松城で果てた。

一方、美濃の斎藤方は、オトリとした木曾福島(兵力1万、兵糧6)に、つぎの季節に攻めこんでるのである。

東北戦線 入手した陸中岩崎の強化をはかるため、兵を5万8000雇い、兵力23万8000とした。羽後は金が不足しているため米を売る。陸前では兵へ金1200を施し兵忠誠度を68から101へ上げる。磐城から兵1万9000を陸前へ移動させ、磐城の兵力を0とする。

対里見戦 下野で忍者1を雇って里見義堯を暗殺する。暗殺は成功したが、戦術としてはよくなかつ

た。つぎの季節に入札はなく、たんに池淵という武將が里見のあとを継いだのである。

注意！ 入札に参加できる国が自国しかないときは、暗殺に成功しても入札できない。

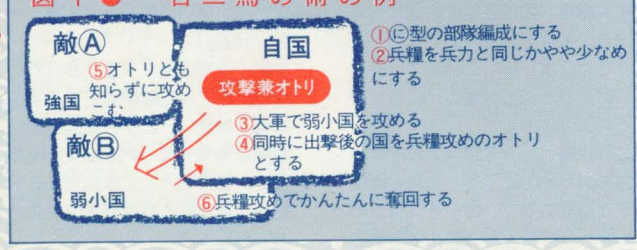
その他 岩代と武蔵伊豆では米を売る。羽前では民へ金240を施す。

1575年春

盛氏は54歳になった。
東北戦線 陸中岩崎は裸攻め戦法のオトリとするため⑬型の部隊編成にする。羽後は兵糧攻めのオトリとするため、⑬型の部隊編成にする。

対池淵戦 里見のあとを継いだ池淵が、武蔵伊豆の兵糧が少ないと見て3万1000の兵で攻めてくる。盛氏は秘伝⑩兵糧攻め返し術を用いて2日目に勝つ。そろそろ安房も攻め取らねば……。ということで、武蔵伊豆では兵を12万雇い兵力18万9000にした。その後、磐城と越後上野より必要な金、米を輸送し、出撃準備完了。

図1 ●一石二鳥の術の例



中部戦線 齊藤勢が16万の兵にてオトリの木曾福島へ進出した。葦名方1万の兵は逃げまわって10日目に降参。その後、遠江駿河から7000の兵で兵糧攻めし、22日目に勝つ。また、兵力の少なくなった美濃を三河から大兵力(8万4000)をもって攻略し、稲葉山城に籠もる斎藤義龍を討った。

北陸戦線 飛騨を裸攻め戦法のオトリとする。このため、兵力を集中させて加賀の本願寺へ攻め入る方針。攻め入ったあとにオトリとも知らずに攻めてくるであろう越前の朝倉を打ち取るつもりである。とりあえず、出撃準備として兵忠誠度を上げる(米を施した)。

越中を兵糧攻めのオトリとすべく、兵7万3000を飛騨へ送る。
その他 木曾福島では町造り。陸前、羽前、岩代において民へ金を施す。下野から飛騨へ金、米を輸送する。甲斐信濃では兵を12万雇う(兵力21万9000に)。

19. 尾張のうつけ者

1575年夏

北陸戦線 飛騨から53万8000の兵で加賀の本願寺方を攻めることにした。家老が心配顔でいう。「殿、飛騨に残る守備兵はわずか1万1000になりもうす。ここは兵糧攻めが効きもうさんが……」

「わしももう54歳。急がねばならん。裸攻め戦法は兵糧攻めと異なり季節に関係なく攻められるゆえ、今後はこの戦法を中心にしようと思っているまでじゃ。案ずることはない」

加賀の本願寺方は兵力10万9000であった。しかし、騎馬隊中心の葦名方はよく戦い、本願寺方を全滅させた(損害は35万9000であった)。

畠山勢が2万7000の兵で越中へ進出し、葦名方1000の兵は8日目に降参した。さっそく占領した加賀から1000の兵を越中へ送り、兵糧攻めで畠山方に勝つ。

朝倉義景が17万2000の兵をひきいてオトリにしておいた飛騨へ攻めてきた。兵糧攻めで奪回するわけではないので、葦名方1万1000の兵は逃げまわったりせず、あっさりと降参した。その直後、盛氏は甲斐信濃から飛騨の兵力と同じ18万3000の兵をひきいて出撃した。3日目に朝倉義景は逃げた。

中部戦線 美濃の部隊編成を○型

にする。尾張・織田信長が45万7000の兵で三河へ進出する。三河ではまだ部隊編成を変えていないので、奪われると奪回が困難になることが予想される。

「殿、よわりもうした。尾張の兵はよく訓練されているようござる。秘伝①オトリ戦法でいくしかないように思えます。第1部隊を浜松城に籠もらせ、第2～第5部隊を中原において、めざすは信長の首。というあんばいで……」

盛氏は落ち着いていった。

「織田勢は第1部隊を多めにしよう。こちらの第2部隊から第5部隊が束になってかかって勝てまい。それより、三河独特の秘策がある」

盛氏は籠城策をとることとし、兵には「こちらから攻撃をしかけてはならぬ」と強くいい聞かせた(図1)。織田方は少兵力の第4、第5部隊を前面に出したため、葦名方の第2～第5部隊を攻め落とすのに時間がかかりすぎ、30日目にもなっても葦名方の第1部隊の籠もる浜松城までたどり着けなかったのである。このため、総大将の信長は40万3000の兵を残して尾張へ逃げ帰った。

盛氏は高笑いした。

「三河を攻めるならば兵数の多い第2、第1部隊を前面に出し、第4、第5部隊は後詰めじゃ。それならば、わが軍も30日も持ちこたえられなかったろうに。評判どおり、尾張の信長はうつけ者よ。う。わっはっは」

織田勢40万3000を捕虜にしたため、葦名方の兵力は19万7000も増加した。

三河で忍者90を雇い、伊勢志摩の北畠具教を暗殺した。

対池淵戦 遠江駿河より兵8万1000を武蔵伊豆へ送る。武蔵伊豆から安房へ27万の兵で進出し、池淵勢1万を蹴散らした。ようやく関東を統一したのである。

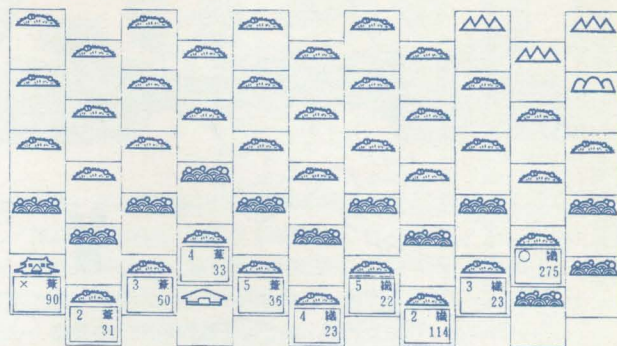
その他 岩代、越後上野、陸前、木曾福島では町造り。陸中岩崎、羽前、磐城、常陸、越中では民へ金を施す。下野から美濃へ米410を輸送する。

近江の浅井勢(27万8000)が越前へ進出し、朝倉義景は一葉谷にて果てた。

1575年秋

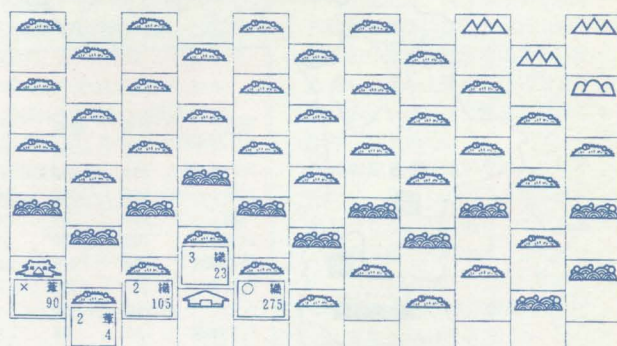
伊勢志摩の入札に金501を投じ、入手した。盛氏の領地は、いまや

1575年夏の三河



両国の状態 葦名方 金459/兵糧935/兵力30万/兵忠誠度78/訓練度627/武装度39
織田方 金457/兵糧457/兵力45万7000/兵忠誠度157/訓練度1348/武装度53

30日目



- ①山岳地。このヘックスはいかなる部隊も入ることができない。戦略上とても重要である。
- ②山地。このヘックスにいる部隊は、攻撃力、守備力ともに町のヘックスにいる部隊よりも有利。
- ③川か湖か海。このヘックスは山岳地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない。
- ④平地。ふつうの平野のヘックス。部隊の攻撃力や守備力はもっとも低い地形である。
- ⑤領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である。
- ⑥町。攻撃力、守備力ともに平地よりも有利。このヘックスにいる部隊が戦すると町の価値が下がる。
- ⑦城。攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵忠誠度が下がる。
- ⑧部隊のコマ。左上は部隊番号、右上は大名の名。右下は兵力。部隊番号が○や×になっているのは第1部隊。○は大名自身(つまり総大将)、×は大名の代理(ただの大将)が指揮していることを示している。戦争は、第1部隊を全滅させるか、総大将が指揮しているときは総大将が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。また、30日間で勝負がつかなかったときは守備側の勝ち。

20国に達した。

東北戦線 羽前と陸中岩崎で米を売る。羽後を兵糧攻めのオトリとするため金、米を運び出す。陸前では兵6万5000を雇い、兵力を27万4000にする。

北陸戦線 加賀では兵7万を雇い兵力24万8000とする。これで確保できるであろう。越中を兵糧攻めのオトリにするため金、米を輸送

する。飛騨は裸攻めのオトリにするため、35万6000の兵を美濃へ移動させる。

中部・近畿戦線 美濃で兵11万を雇う。ここを出撃拠点とする予定。忍者55を雇い、紀伊の総大将筒井順慶を暗殺する(伊勢志摩が隣接しているので入札に参加できる予定だったが、これは盛氏の浅慮であった)。

FAN STRATEGY

三河を○型の部隊編成とする。入札で手に入れたばかりの伊勢志摩へ足利勢14万3000が来襲。秘伝⑥ぐるぐるまわしの術で、敵の第2～第5部隊をかうじて全滅させて逃げまわる。30日後、敵の第1部隊を捕虜にした。足利勢を撃退してホッとしていると、すぐさま織田勢38万8000が来襲した。部隊編成を変える間もなく攻めこまれたため、取られると奪回が困難と見た盛氏は、寝返りの術で金634のほとんどを消費し、城に籠もって玉砕した。

その他 遠江駿河、甲斐信濃、越後上野では、それぞれ8万、5万、2万の兵を雇う。安房と武蔵伊豆では兵を移動させる。磐城、下野、木曾福島から美濃へ金、米を輸送する。常陸では民へ金を施す。

1575年冬

伊勢志摩を奪われたために紀伊の入札には参加できなかった。紀伊は三好方のものになった。残念。**北陸戦線** 越中から兵1万9000を加賀へ送り、越中をオトリとする。さっそく畠山勢2万8000が進攻する。畠山方1万の兵は9日目に降参する。

越前から浅井勢11万6000が飛騨へ侵入する。畠山方1万はただちに降参する。

中部戦線 遠江駿河から木曾福島へ兵22万8000を送る。三河から25万、木曾福島から30万5000の兵を美濃へ送り、兵力を集中させる。尾張は伊勢志摩へ出兵したため手薄で、かつ総大将の信長がいる。これを見逃す盛氏ではない。欠圀の戦法には最適とばかり、美濃から68万9000の大軍で進攻する。6日目、うつけ者の信長は21万1000の兵を残して伊勢志摩へ逃げた。畠山方の兵力は80万6000になった。**東北戦線** 羽後をオトリとするため、25万3000の兵を羽前へ送る。陸中岩崎と陸前ではとりたててやることもないので、民へ金1を施した。羽前では兵12万を雇う。

その他 磐城、越後上野、常陸、加賀では民へ金を施す。甲斐信濃では民へ米を施す。岩代と下野では米を売る。安房から加賀へ、武蔵伊豆から美濃へ金を輸送する。

織田勢が紀伊の三好方を攻めて勝つ。うつけ者は伊勢志摩に滞陣したままである。しめた！ つぎの季節、またもや欠圀の戦法で信長を追える。

1576年春

東北戦線 オトリにしておいた羽後へ陸中盛岡の津軽勢が12万5000の兵で攻めよせてきた。畠山方1万の兵は9日目に降参する。その後、陸中岩崎から1000の兵で兵糧攻めし、23日で落とす。奪回した羽後から12万6000の兵を陸中岩崎にもどし、ふたたびオトリとする。**北陸戦線** 飛騨の浅井方が越中の畠山方を攻めた。総大将の畠山義綱はその大軍に恐怖し、能登へと遁走した。越中を攻略した浅井方は、さらにわずか1万3000の兵しか持たない能登を攻略する。

総大将の浅井長政は伊賀にいたため、今回は欠圀の戦法は使えない。やむなく美濃から85万4000の兵で越前の浅井勢6万6000を蹴散らす。そして、加賀から6万の兵で飛騨に籠もる浅井勢6万8000を裸攻めで破る。さらに越後上野から1000の兵で越中の浅井勢を兵糧攻めで落とす。浅井方も反撃に出て、占領した能登から3万5000の兵を越中に送りこんだ。畠山方の兵力は4万8000であったが、なにせ兵糧が1しかない。しかたなく2日目に降参する。

近畿戦線 尾張から75万6000の兵で伊勢志摩の織田方を攻める。織田勢33万5000。城にはりつくようにして平野側に第5部隊と第3部隊が6万7000ずつ陣取っていた。畠山方は敵の第5部隊のみを壊滅させ、第1部隊46万8000で城に迫った。ここでも信長は恐怖し、紀伊へ遁走する。残された織田勢26万8000を捕虜にし、畠山軍の士気は高まる。

三河で兵10万を雇う。占領したての伊勢志摩で、部隊編成を○型へ変更する。

その他 羽前、磐城、常陸、下野、安房、甲斐信濃、木曾福島、遠江駿河では、民へ金を施す。陸前、武蔵伊豆では米を売る。岩代では町造りを行った。

1576年夏

盛氏は病気になる。このため、戦は最小限におさえる。

東北戦線 夏になったために兵糧攻めのオトリである羽後へ、羽前から兵20万を送る。羽後では民へ金を施す。陸中岩崎では町造り。

北陸戦線 越後上野から兵1000で越中の浅井方を兵糧攻めし、14日目に落城させる。加賀では兵へ金800を施し、兵忠誠度を63から89へ

上げた。裸攻めのオトリ用の飛騨から兵12万を加賀へ移動させる。

浅井方が19万6000の兵で美濃の畠山勢1000をねらって攻めてきた。畠山方はすぐに降参。ただちに越前より16万4000の兵で美濃を攻めた。稲葉山城にはわずか2000の兵が籠もるのみで、敵の主力である第2部隊ははるかに遠い。このため、畠山方の第1部隊5万3000にて、敵大将をややすと討ち取った(裸攻め戦法である)。占領後、美濃から伊勢志摩へ兵34万5000を送った。

近畿戦線 伊勢志摩で兵へ金900を施し、兵忠誠度を92から1167へ上げる。

その他 陸前、羽前、磐城、常陸、安房、甲斐信濃、木曾福島、遠江駿河、尾張では民へ金を施す。岩代では開墾して石高を上げる。下野では町造り。武蔵伊豆、三河では米を売る。

20.戦火巻き起こる

1576年秋

東北戦線 兵糧攻めのオトリ用に、羽後から金、米を運び出す。陸中岩崎では取り立ててやることもなく、民へ金1を施す。陸前から16万9000の兵を陸中岩崎へ移動させる。

北陸戦線 これからは西を攻めようと、能登の浅井勢にはかまわず、加賀の兵力32万7000のうち守備兵10万を除いて越前へ移動させる。また、浅井勢が加賀へ攻めこめよう、れいによって越中をオトリとするため、金、米を越前へ送る。

近畿戦線 ついに戦火が巻き起こった。まず、盛氏みずから122万の大軍をひきいて伊賀の浅井長政を欠圀の戦法で攻めた。長政は33万7000の軍勢を有していたが、畠山方の第2部隊120万7000が2日目

に城下に迫ると、驚いて一戦も交えず近江へ逃げた。秘伝⑨威嚇の術である。

ついで、盛氏は占領したばかりの伊賀に集まっている155万7000の大軍のうち、30万を守備兵として残し、122万7000兵で山城の足利義昭將軍を攻めた。足利勢は17万1000である。城の前にある町に籠もる足利方の騎馬隊9000を第1部隊で壊滅させ、第2部隊で義昭に迫った。義昭も一戦もせず逃げた。

一方、紀伊の信長は、伊勢志摩の畠山勢がわずか1万と見て、裸攻めのオトリとも知らずにみずから10万5000の兵をひきいて攻め入ってきた。畠山方は予定どおりに降参した。

盛氏は占領したばかりの山城から、守備兵30万を除いた109万2000にて近江の浅井長政を攻めた。長政の有する兵力は10万2000。最後まで激しく抵抗するも、ほぼ10倍の兵を有する畠山勢にかなうはずもなく、全滅した。秘伝⑥分裂国攻め方心得のとおり、浅井方の国であった能登も畠山へ帰順した。

その後、占領したばかりの近江から、10万の兵で信長を討つべく、伊勢志摩へ出撃する。織田方は、兵力では畠山方を上回っているものの、信長の護衛兵はわずかに2000である。2日目に畠山方2万の騎馬隊が城下に迫ると、あわてて紀伊へ逃げた。

紀伊へ逃げた信長は、その後足利義昭に攻められて滅んだ。信長は三河において畠山方を一時苦しめたものの、盛氏の仕掛ける欠圀の戦法や裸攻めのワナにかかり、いいところなく敗れた。尾張のうつけ者の野望はついに潰えたのである。



図3●1576年秋の近畿地区

- ①伊勢志摩の畠山方が伊賀の浅井方を攻める→浅井方近江へ逃げる
- ②伊賀の畠山方が山城の足利方を攻める→足利方大和へ逃げる
- ③紀伊の織田方が伊勢志摩の畠山方を攻める→畠山方降参
- ④山城の畠山方が近江の浅井方を攻める→浅井方全滅
- ⑤近江の畠山方が伊勢志摩の織田方を攻める→織田方紀伊へ逃げる
- ⑥大和の足利方が紀伊の織田方を攻める→織田方全滅
- ⑦摂津和泉の三好方が紀伊の足利方を攻める→足利方大和へ逃げる

また、信長を破った足利義昭も摂津和泉の三好長慶に大和を攻め取られた。

その他 磐城、岩代、甲斐信濃では民へ金1を施す。越前では兵へ金1200を施す(兵忠誠度は59から89へ上昇)。下野、安房では米を売る。羽前、越後上野、常陸、武蔵伊豆、木曾福島、美濃では金、米を輸送する。飛騨で9万3000、尾張で15万の兵を雇う。能登、遠江駿河、三河では米の輸送を行う。

—1576年冬—

東北戦線 羽後から兵20万を陸中岩崎へ移動し、羽後をオトリとする。ついで陸中岩崎から兵58万7000で陸中盛岡の津軽為信を攻撃する。津軽勢9万8000は籠城して抵抗するも、葦名方の大軍にかなうはずもなく、津軽方は滅んだ。

東北で最後に残った敵の蠣崎慶広は、オトリとも知らずに20万の兵をみずからひきいて羽後を攻めた。葦名方は9日目に降参した。

占領した陸中盛岡では部隊編成を〇型にした。

近畿戦線 秋に占領した伊賀と大和、そして越前では部隊編成をへ型にし、裸攻めのオトリにする予定である。近江はオトリとした〇型の部隊編成の国を攻めるときの拠点とするため、部隊編成は変更せず、新たに17万1000の兵を雇い、兵力を66万1000とする。伊勢志摩でも18万の兵を雇った(兵力は38万3000となった)。

その他 磐城、常陸、武蔵伊豆、甲斐信濃、越前では民へ金を施す。羽前、越後上野、美濃、尾張では兵へ金や米を施す。木曾福島では町造り。陸前、岩代、下野、安房、能登、遠江駿河、三河では金、米を輸送する。越中から8万8000の兵を加賀へ移動させる。

—1577年春—

盛氏56歳になる。

東北戦線 陸前から1000の兵で羽後の蠣崎を兵糧攻めする。蠣崎方は21万の大軍であったが、22日目に総大将慶広が逃げて落城する。奪回した羽後から20万1000の兵を陸中盛岡へ移動させる。陸中岩崎から14万4000の兵を陸中盛岡へ移動させる。戦力を集中させたのである。陸中盛岡では民へ米を施す。

北陸戦線 「西を攻めよ」の戦略にしたがい、摂津和泉にいた三好方の大将を暗殺する(三河で雇った忍者1で成功した)。伊勢志摩と伊

賀をオトリにすべく、それぞれ38万2000、29万9000の兵を近江へ移動させる。これにつられて大和の三好長慶がみずから24万4000の兵をひきいて伊勢志摩へ攻め入る。さっそく近江から敵と同じ24万5000の兵で出撃する。2日目に長慶のいる城へ迫ると、長慶は戦わずに大和へ逃げ帰った。

山城では15万1000の兵を雇った。

その他 磐城、岩代、下野、安房、武蔵伊豆、甲斐信濃、能登、越中、飛騨、木曾福島、加賀では民へ金1を施す。尾張では民へ米1を施す。羽前、美濃では兵へ米100を施す。

領地が多くなったので、敵国に攻められる心配のない国を、コンピュータが勝手に操作してくれる属領命令を使った。

越後上野、武蔵伊豆……バランス国とする

磐城、岩代、常陸、下野、阿波、能登、越中、遠江駿河……商業国

これによって、つぎの季節からは盛氏みずからが命令する国が大幅に減る。大規模な作戦を始めるまでのあいだ、すこしでも頭を休ませておきたいと、盛氏は考えたのである。

21. 割りこみの術

—1577年夏—

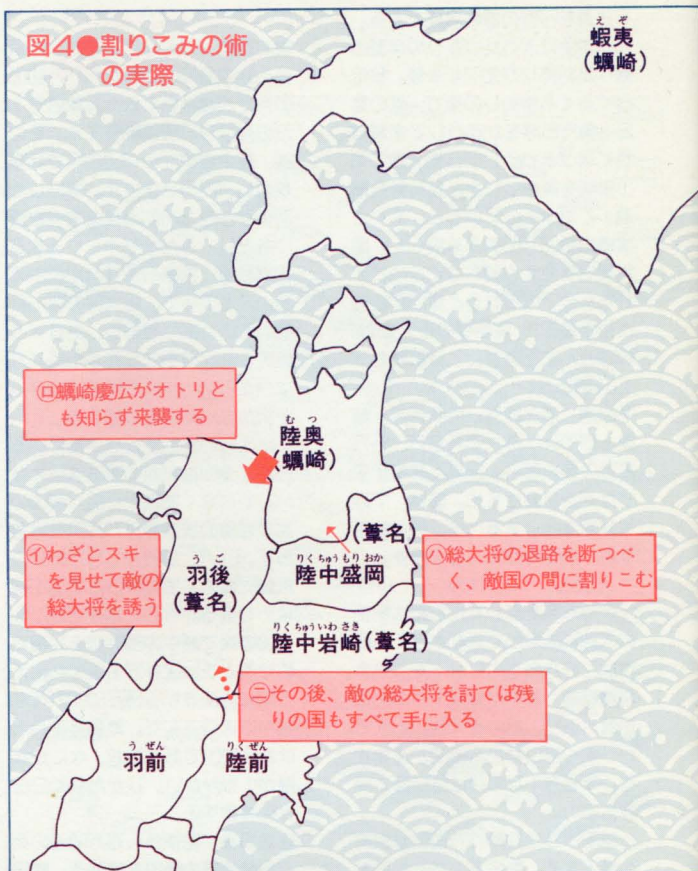
摂津和泉は金401を投じて入札に成功する。また、大和の三好長慶は病死した。年令は55歳で健康は96であった。盛氏よりも若く、かつ健康も高かったのに、不思議なものである。

東北戦線 羽後の部隊編成を〇型からへ型へ変更する。兵糧攻めのオトリから裸攻めのオトリにしたのである。その直後、蠣崎慶広がみずから3万4000の兵をひきいて陸奥から羽後へ攻めこんだ。羽後の葦名勢1万はすぐに降参する。家老が喜んでいった。

「殿、蠣崎慶広みずから羽後へ攻め入りましたぞ。ここは欠圀の戦法で蝦夷まで追い落としましょうぞ」

「いや、ここはむしろ秘伝⑭割りこみの術を用いたほうがよい。欠圀の戦法じゃと、最後に攻める蝦夷がきつくなろう。よって、まず陸奥を攻め取り、そのあとで羽後を攻める。さすれば、戦わずして蝦夷はわがものになる。羽後はオトリの国ゆえ、攻め取りやすいが、蝦夷ではそうはいかん」

図4●割りこみの術
の実際



秘伝⑭割りこみの術

わざとスキをつくり、敵の総大将を誘う。その後、敵が攻めてきた国を攻め取って退路を断つ。そして総大将のいる国を滅ぼせば、残りの国は無傷で入手できる。つまり、実力行使で敵国を分裂国にするわけである。

盛氏は陸中盛岡から陸奥を攻めた。葦名方は55万8000、対する蠣崎方は1万6000であった。ここは力攻めで壊滅させる。

近畿戦線 盛氏みずから105万3000の兵をひきいて丹後若狭の一角義道を討つべく出陣する。義道直属の第1部隊は4万4000である。6日目に葦名方の騎馬隊15万5000が城へ迫ると、総大将の一角義道は越前へと逃げた。またも欠圀の戦法である。

越前は盛氏が裸攻めの仕掛けをしておいたところである。越前の一角方22万7000に対して盛氏は26万の兵で攻めるよう指示した。葦名方は大将のいる第1部隊をオトリにして一角方の騎馬隊を誘い、

5日目に総大将の一角義道を討ち取った。

入札で入手したばかりの摂津和泉の部隊編成を〇型に変更する。そこへ波多野秀治みずから31万5000の兵をひきいて攻めこんできた。葦名方22万9000の兵は玉砕。波多野方に11万4000の損害をあたえた(しまった。オトリ用の部隊編成に変えておいたことを忘れて玉砕にいつてしまった。盛氏もすでに56歳。ややボケてきたのか、それとも戦いの連続で疲れていただけか。いずれにしても、この戦は損であった)。

伊勢志摩をオトリとすべく、3万の兵を残して残りの46万の兵を近江へ移動させる。丹後若狭の部隊編成を裸攻めのオトリ用の〇型に変更する。

その他 陸中岩崎、羽前、甲斐信濃、木曾福島、美濃、尾張では民へ金を施す(これによって、盛氏の魅力は最高値の210になった)。陸前から近江へ、山城から丹後若狭へ金、米を輸送する。越前から32万1000、美濃から7万5000の兵を近江へ移動させる。

FAN STRATEGY

22. 葦名幕府成立

—1577年秋—

金401で大和の入札に成功する。
東北戦線 羽後に孤立した蠣崎慶広を討つべく、5万の兵を陸前から出撃させた。東北戦線最後の戦いは、裸攻め戦法の策にはまった蠣崎の第1部隊2000を葦名方の騎馬隊1万3000で襲い、一撃で壊滅させる。この勝利によって蝦夷も葦名のものとなり、東日本は盛氏のもとに統一された。

近畿戦線 丹後若狭にいた盛氏はみずから99万8000の兵をひきいて丹波の波多野勢を討つ。波多野の兵はわずか8万9000。葦名方の大軍に踏み潰される。出陣のときに丹後若狭に残した兵は1000。秘伝⑬一石二鳥の術を用いたのである。この誘いによって因幡但馬の尼子方が28万5000の兵で丹後若狭へと攻めよせた。葦名方1000はただちに降参する。

占領した丹波から22万の兵で裸攻めの仕掛けをしておいた摂津和泉の波多野秀治を攻める。波多野の兵は葦名方より少し多い22万2000であったが、主力の騎馬隊は城よりはるかに遠い位置に布陣していた。城に籠もる秀治の部隊はわずか3000である。2日目に葦名方の一撃をあびて滅んだ。

オトリとしておいた伊勢志摩へ足利義昭が5万6000の兵をひきいて紀伊より出撃する。葦名方3万の兵はすぐに降参した。

入手したばかりの大和では防備のため5万の兵を雇い、兵力11万7000とする。

その後、尾張から19万の兵で伊勢志摩の足利義昭を攻める。足利方の主力である騎馬隊は西の山地に布陣している。しめた！秘伝⑨威嚇の術で城の東側から迫ると、義昭は一戦もせず紀伊へと逃げ帰った。

奪回した伊勢志摩へ、飛騨と美濃の兵を集める。集まった兵70万により、紀伊の足利義昭を攻撃するつもりだ。紀伊の兵力はわずかに2万9000である。

「殿、義昭殿といえば征夷大將軍の位を持つ武家の棟梁。なんとか、生かしておいて利用する途はないものでござろうか」

「そう考えておったゆえに信長も秀吉も天下人になれなかったのじゃ。力の伴わぬ將軍に何の権威が

あろうか。天は義昭を見放しておるわい。かまわぬ、攻めよ」

天正5年、秋の3日目のことであった。將軍義昭は紀伊の地において果て、室町幕府は滅んだ。義昭を討った足で、盛氏はすでに自国となっている山城へ行き、参内した。朝廷は東日本の平定を高く評価し、葦名盛氏を征夷大將軍に任命した。ここに、葦名幕府が開始されたのである。

しかし、葦名幕府の実効支配は東日本を中心にした34か国であり、西日本は依然として混乱していた。

その他 甲斐信濃、加賀では民へ金を施す。越前で兵19万5000を雇う。蝦夷、陸奥、陸中盛岡、陸中岩崎、羽後、羽前では、東北地区平定により、兵を西に向けて移動させることにした。近江、山城から摂津和泉に兵を移動させる。三河、伊賀では金、米の輸送を行う。

23. 好運の中国攻め

—1577年冬—

盛氏は中国地区の攻略に取りかかろうとしていた。このとき、思いがけない好運が訪れた。

播磨の別所勢が兵39万8000にて因幡但馬の尼子晴久を攻めたのである。尼子方は盛氏の誘いにのり、丹後若狭へ28万5000の兵を攻めこませたばかり。このため、晴久を守る兵は14万1000と少なく、別所勢に打ち破られてしまった。

「中国攻めにはもってこいじゃわい」と盛氏はずぶやいた。

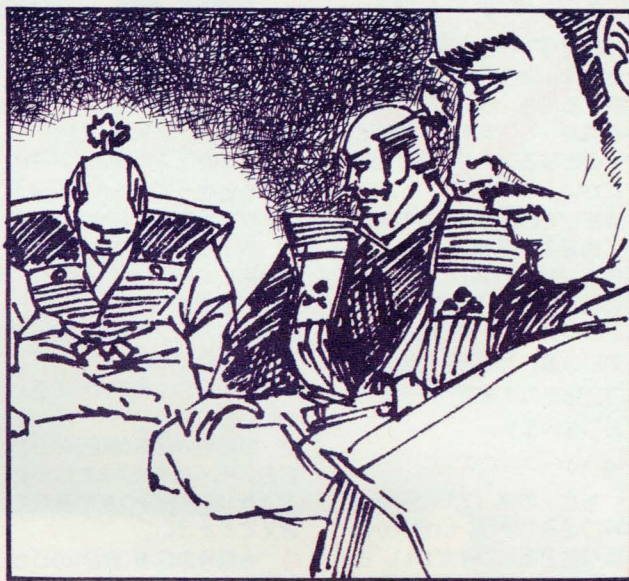
「別所方は2か国を保有しております。欠圀の戦法で総大将のいる国をたたく絶好の機会にござる。因幡但馬へ出撃じゃ」と家老が賛同した。

「別所方を攻めるのもよいが、それよりも、もっと大局的に尼子方の状況をよく見る」

「尼子晴久がいかげなされたか。晴久は丹後若狭に逃げたと思うが……。あつ。尼子方は出雲伯耆、三備とも領有してござる。ということは……うーむ」

「わからぬか。われらの代わりに、別所方が尼子方を分裂国にしたのじゃ。よって、丹後若狭の攻略を急がねばならない。すれば、戦わずして出雲伯耆も三備もわがものぞ」

「なるほど、なるほど」家老はようやく盛氏の考えを理解したようである。



葦名方は近江から28万6000の兵で出撃した。丹後若狭の尼子方は金を1049も持っており、大兵力で攻撃すると覆返りの術で金を消費してしまうおそれがあるため、同じ兵力で進出したわけである。

丹後若狭では、尼子晴久の直属部隊はわずかに3000であったが、強力な騎馬隊が28万3000もいて、かつ城の近くに布陣していた。

1日目から敵の騎馬隊はまっすぐに葦名方の第1部隊をねらって進撃してきた。あいだの距離はわずかに1ヘックスである。葦名方の騎馬隊5万8000が晴久の籠もる城へ着く。

2日目、敵の騎馬隊がめっぽう強い。晴久を攻撃しようと城まで行った葦名方の騎馬隊が、敵の騎馬隊の一撃でわずか3000に減ってしまった。

3日目、葦名方の騎馬隊は晴久直属の第1部隊に攻められて壊滅する。また、葦名方の鉄砲隊2万8000も敵の騎馬隊にやられ、一撃でわずか1000に減ってしまった。

4日目、葦名方の第1部隊15万8000が、またもや敵の騎馬隊にやられ、一撃で1万7000に減ってしまった。もう一撃で全滅である。危ない。また、鉄砲隊の残り1000も敵第1部隊3000にやられて全滅する。そして、このときようやくまわりこんだ葦名方の第4部隊2万8000が晴久を攻める。

5日目、葦名方の第4部隊1万7000が晴久の部隊1000を攻め、全滅させる。かろうじて、葦名方の

勝利に終わった。

辛勝であった。盛氏は丹後若狭を奪回するとともに、出雲伯耆と三備を戦わずして手に入れた。

奪回した丹後若狭へ越前から29万の兵を送り、兵力の集中化を図る。その後、丹後若狭から56万4000の兵で因幡但馬の別所長治(兵力34万2000)を欠圀の戦法で攻めた。因幡但馬の国は城を挟んで東西に分かれており、東側には第3部隊6万9000と第4部隊3万8000が防備していた。葦名方の騎馬隊で別所方の第4部隊を壊滅させ、壁が破れたところへ第1部隊44万6000が迫ると、長治は遁走した。

別所長治は播磨の国へ逃れたが、さらにこれを討つべく、摂津和泉より兵187万8000で攻める。別所勢はわずかに8万9000。長治は8日目に果てた。

その他 丹波では兵17万を雇い、兵力75万3000とする。山城でも兵20万を雇い、兵力30万とする。甲斐信濃、加賀では民へ金を施す。蝦夷、陸奥、木曾福島、尾張、伊賀では金、米を輸送する。大和から摂津和泉に兵11万7000を移動させる。三河では米を売る。

忍者による攪乱戦術を開始する。兵離反の命令を使い、安芸長門の城井方の兵忠誠度(149)を下げるつもりである。領地が増えれば、ひと季節に出せる命令の数も増えるため、いくつもの国から連続して忍者を送りこむことができるのだ。

——そして次号につづく。

ソフト70本 プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外付け)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧持っていない
- ⑨その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集

- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系
- ⑥FM7/77系
- ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	R・TYPE.....7	9	ブレイカー.....104
2	イースII.....10	10	クレイズ.....106
3	ザ・リターン・オブ・イスター.....12	11	拔忍伝説番外編.....107
4	アレスタ.....14	12	ソリテア・ロイヤル.....108
5	ワールドゴルフII.....15	13	ファミリーボクシング.....109
6	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D).....94	14	クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編.....110
7	ルパン三世・バビロンの黄金伝説.....100		
8	ザ・マン・アイ・ラブ.....102		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>R・TYPE
3	<FAN SCOOP>イースII
4	<FAN SCOOP>ザ・リターン・オブ・イスター
5	<FAN SCOOP>アレスタ
6	<FAN ATTACK>ワールドゴルフII
7	ゲーム十字軍
8	FAN♪FAN♪BOX♪
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
11	<ファンダム>ファンダムハウス
12	FAN STRATEGY
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	<FAN NEWS>蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
15	<FAN NEWS>ルパン三世・バビロンの黄金伝説
16	<FAN NEWS>ザ・マン・アイ・ラブ
17	<FAN NEWS>ブレイカー
18	<FAN NEWS>クレイズ
19	<FAN NEWS>拔忍伝説番外編
20	<FAN NEWS>ソリテア・ロイヤル
21	<FAN NEWS>ファミリーボクシング
22	<FAN NEWS>クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編

- 23 ON SALE
- 24 COMING SOON
- 25 FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ピーブ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	勝ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R・TYPE(アールタイプ)	26	ザナドゥ	51	拔忍伝説番外編
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	ザ・マン・アイ・ラブ	52	信長の野望<全国版>
3	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	28	沙羅曼蛇	53	ハイドライド3
4	アシュギーネ〜復讐の炎〜	29	ザ・リターン・オブ・イスター	54	ハウ・メニ・ロボット
5	アルカナイドII	30	三国志	55	覇者の封印
6	アレスタ	31	THEプロ野球激突ベナントレース	56	パロディウス
7	イース	32	シャティ	57	バブルボブル
8	イースII	33	シャロム	58	陽あたり良好!
9	ウィザードリィ	34	ジーザス	59	ファイアボール
10	占いセンセーション	35	死霊戦線	60	ファミクル・パロディック
11	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜	36	スナッチャー	61	ファミリーボクシング
12	ウルティマIV	37	セイレーン	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	ゾイド	63	ブレイクショット
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	ソリテア・ロイヤル	64	プロフェッショナル麻雀悟空
15	王子ピンピン物語	40	大戦略	65	ブレイカー
16	ガイアの紋章	41	谷川浩司の将棋指南II	66	ボンバーキング
17	カサブランカに愛を	42	釣りキチ三平(ブルーマーリン編)	67	マイト・アンド・マジック
18	ガリウスの迷宮	43	太陽の神殿	68	マース
19	ガルフォース〜創世の序曲〜	44	ディーヴァ〜アスラの血流〜	69	麻雀狂時代スペシャル
20	ガンダーラ	45	ディープダンジョン	70	マンハッタンレクイエム
21	グラディウス2	46	ドーム	71	めざん一刻
22	クレイズ	47	ドラゴンクエストII	72	燃えろ!熱闘野球'88
23	サイキックウォー	48	ドラゴンスレイヤーIV	73	勇士の紋章
24	殺人倶楽部	49	忍者くん〜阿修羅ノ章〜	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編	50	拔忍伝説	75	ワールドゴルフII

Falcom



2人の女神とは誰のことなのか？

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？



優しさから、感動へ。

もともとイースは、「I」と「II」でひとつの物語になっている。

だから、イースIのタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。

それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。

その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。

「イース」から感動の「イースII」へ……。

7月15日発売!

「イース」の優しさを継承しさらにグレートアップした「イースII」。

イースII MSX2版発売!

MSX2専用版

- ジョイスティック対応
- 1ドライブ使用可能
- パナミュージメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

3.5-2DD
3枚組



新発売



イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501

FAX 0425(28)2714

Falcom

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

猫も杓子も

ファミパは夢中!!



ニャンクル

ファミクル・パロディック ©1988 BIT²



TM

MSX2 RAM 64K/VRAM 128K

2メガROM 定価¥6,800

制作/発売元 株式会社BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社

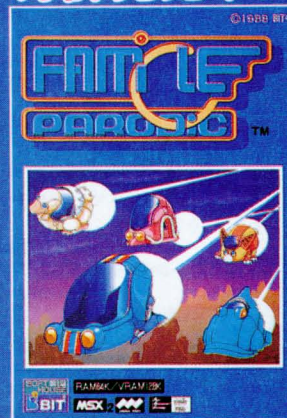
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 資田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

イラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔
絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼン
トをあげちゃうよ!

送り先: BIT²販売株「ファミクルイラスト係」へ。
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

好評発売中!



次回作予告

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

— 逢電屋 藤兵衛 —

担当者が首切りをかけて制作中! 乞うご期待!

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」
彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星“太陽系第10番惑星アンナ”。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。
そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。
“ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。
“ワクセイクアンナ”ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル”
もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アブダンバー“スレイブ・ガンナー”で飛びたった。

こんな せんどう
ざんが はじめたんだろ



美しいグラフィックス /
リアルなアクション /



近日発売! MSX2版 2メガロム ¥6,800



3Dシューティングゲーム

亜空戦記

GRIF FION

THE ROSE STORY

グリフォン

空が、森が、風が僕を呼んでる!

妹のクリスを探すために旅に出ている主人公のブリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにブリルは魔城めざして旅立った。
ブリルの冒険がいま始まろうとしている。



新発売!

MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800



セイレーン
Seilane
ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャー巨編

Final Mystery

殺人倶楽部

アドベンチャーゲーム

Murder Club



殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンズが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。
読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新発売!

MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

新発売!

MSX2版 (2メガロム)

4メガロム ¥7,800



響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、株式会社マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482


これは、もう、ロックンロールだ!



Fire Ball ©

(ジョイパッド対応)
●VRAM128K 定価 ¥6,800



MSX と  マークは、アスキーの商標です。



3Dピンボール

ファイアボール

爆弾かかえたあいつが、
やって来た。

この街は、ドンパチ、ドンパチ。

スリングの連続攻撃。

究極の3Dピンボール、
ファイアボールだ。

●ユーザーテレホン ☎06(315)8255 ゲームに関するお問い合わせは、午後1時~6時の間にどうぞ。
それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

- 表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。
- スタッフ募集 / シナリオ・デザイン・プログラム等、ゲーム作りに情熱のある方、ご連絡ください。
- 通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替 (大阪8-303340) にてお申し込み下さい。送料は無料です。



Humming Bird Soft™

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
株式会社 エム・エー・シー ハミングバードソフト

ひつめを響かす 牛三頭!!
 台、人間を超えた愉快な
 奴らがやって来る...

ここは、物怪の洞窟。
 日も当たらず、風も吹かず、
 毎日が闇夜の連続である。
 しかし、
 そんな中であるにもかかわらず、
 いや、そんな中であるからこそ、
 そこには沢山の魔物達が
 住みついていた！
 彼らは暗闇に息を潜めながら、
 独自の世界を築いていたのである。
 ところがある時、
 彼らにとっての“魔界”より、
 一人の“人間”という使者が、突然
 侵入してきた！

ここに、両親を殺された
 牛面が一頭いる。
 彼は洞窟生活に終止符を打ち、
 広い外の世界へと
 踏み出すことになった。
 果たして、彼の復讐は
 成し遂げられるのだろうか!?

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

▶ 闇からの訪問者 ◀

番外編

MSX2 3.5" 2DD 1枚組

■PC8801SR以降 5"2D 2枚組

■PC9801シリーズ

5"2HD 1枚組、

5"2DD 2枚組、3.5"2DD 2枚組

■X1シリーズ 5"2D 2枚組

ユーザーの方々のリクエストにお答えして
 イベント以外にも個別のオリジナルBGM
 を入れ更に臨場感が増しました。

番外編には本編の主要マップが
 ついています。

発売中!!

3,000円
 好評発売中

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブ
 の方(ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方)
 のみの限定通信販売とさせていただきます。

これがうわさのアバントゲーム

抜忍伝説

翼をもった男達

MSX2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ!
 イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中

PC8801mk II SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA

5" 2D 5枚組 価格 9,800円

■PC9801シリーズ 好評発売中

5" 2D 5枚組、5" 2HD 2枚組、

5" 2DD 4枚組、3.5" 2DD 4枚組

価格 各9,800円

■X1シリーズ 好評発売中

5" 2D 5枚組 価格 9,800円

MSX2 はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、
 使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。



ブレイン グレイ

株式会社
 〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル TEL. 03-264-3534(代)

時代を塗りかえたのはゾイドだった。

キミの操縦するゾイドゴジュラスが爆走する。
レッドホーンとアイアンコングが迎え撃つ。
共和国のメカを編隊に組み入れて、
巨大なバトルフィールドで中央大陸の謎に迫る。
そして、帝国軍の最大・最強メカ
デスザウラーとの決戦の時が……。
キミは、いま壮大な戦いのロマンを旅する。
勝利へのキーワードそれは「真気」と「知恵」だ。

- ★バトルステージ(マップ)は24×24(576面・地下と表をいよ
めると1,000面以上)の広大なマップ
- ★戦場には新装メカも登場するぞ。
- ★ファミコン45版に一味も二味も面白さをプラスしてはいないぞ。

好評発売中!!

ゾイド・中央大陸の戦い

希望小売価格
¥5,800

共和国側のサブ画面。この画面にして仲間の
ゾイドに乗り換えができる。新型メカ・ディバイ
ソング早くも登場。

大マップ画面。グレイ岩寸前
で敵が…戦えゴジュラス!!

帝国領ダリオスの城内。地下にも
何層も広がっているゾ。

手に汗にぎる帝国軍とのバトルシーン。
敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!

MSX2 **MEGA ROM**

RAM 64KB
VRAM 128KB

スーパーマルチゲーム・ゾイド

ZOIDS

■中央大陸の戦い■ PS-2022G
©1988東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND

■お問い合わせは: 東芝EMI株式会
社・第II営業本部 / ☎03(847)1491
第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

通信販売

通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号を明記の上、
必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所
までお申込みください。
送り先 〒110 東京都台東区上野7-2-9 住友生命上野ビル
東芝EMI株主ゾイド係

MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。



ダイナ・ドレイターを撃破しろ!



デットテック・ワールドを救え!



荒れ狂う敵の攻撃!



プラズマボール、大出力!



砕くぞ、巨大地上要塞



闇の大河を飛べ!



これがバイオ・サイバーたっ!

FM-PAC (FM音源・仮称) 対応ソフト第一弾!

のーみそコネコネ
COMPILE

全8ROUNDの壮大なデットテック・ワールド。
驚愕の高速スクロール。感動のオープニングデモ。
心理構造を突く奇形植物群の攻撃。進化する多彩
な特殊兵器。指から、脳髄に衝撃を与える驚異の
シューティング体験が君を襲う!

7月14日発売!

SUPER BIO-CYBER SHOOTING

アレスタ

ALESTE

illustration Kei Furutsuki

¥6,800

disc
STATION
ディスクステーション

FM-PAC (FM音源)

INDEX

(ディスクステーション)

- 特集・ゲームデモンストレーション
- 特集・名作ゲームの復讐
ハッスルチュミー'88
EI'88
ほか1作
- 最新ゲーム徹底紹介
- 注目のハード情報

MSX2 専用

2DD
たったの
980円

創刊準備号 7月5日いよいよ発売!

MSX2 
VRAM128K

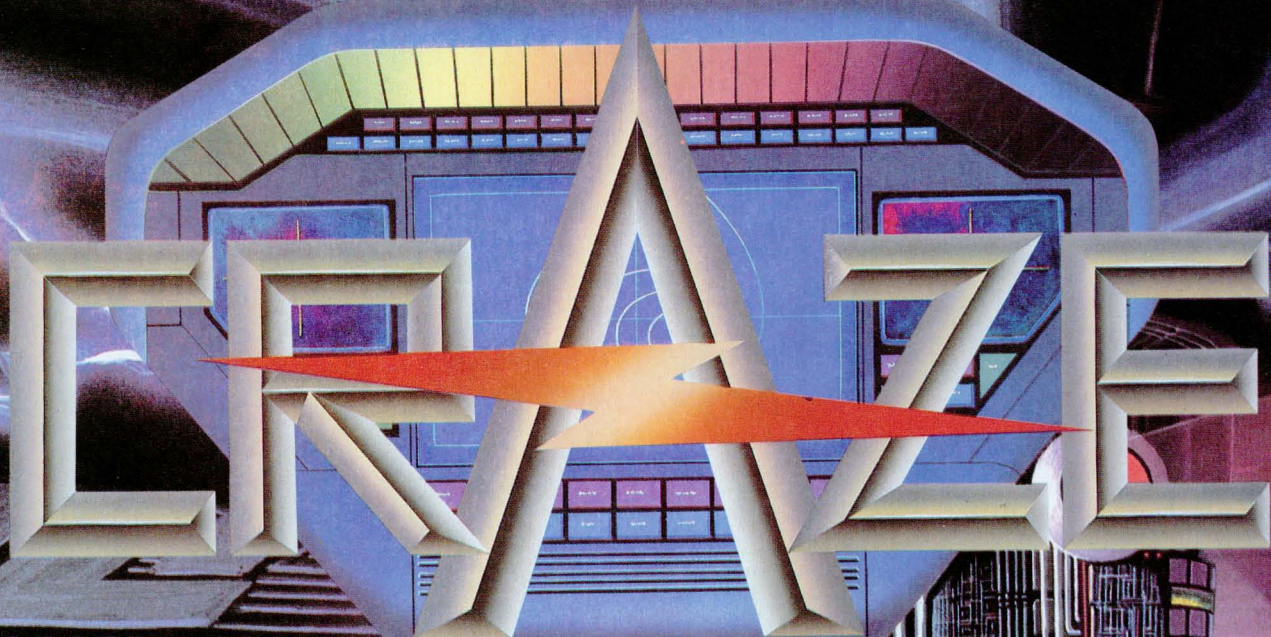
MSXマークはアスキーの商標です。
メカROMは1メガビット以上の大容量メモリを
搭載したROMカートリッジです。

株式会社 コンパイル

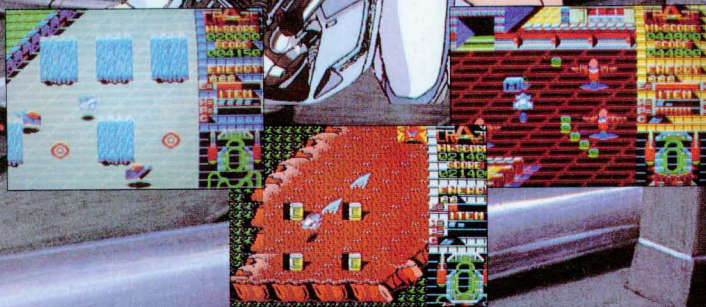
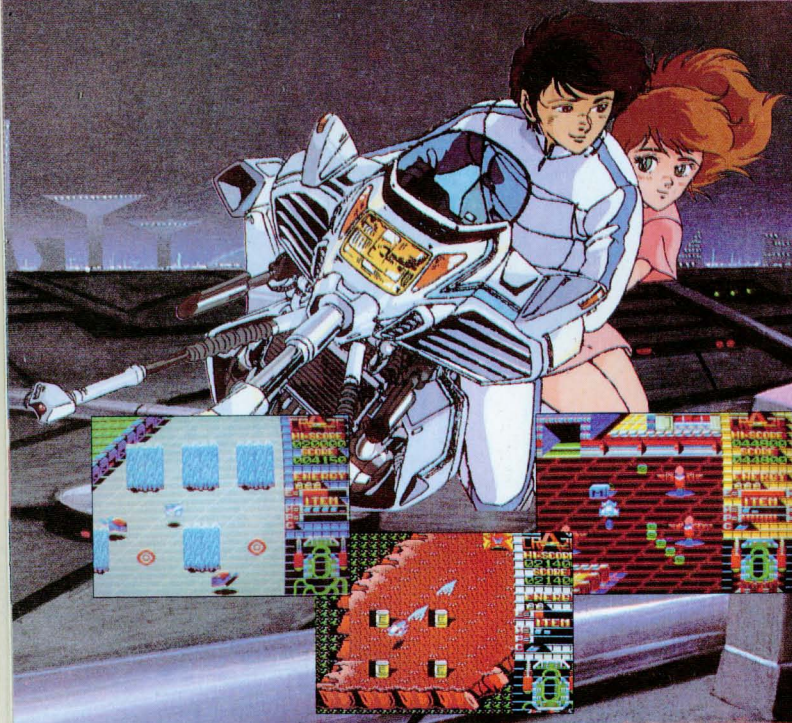
〒732 広島市南区大須賀町17-5サンボール広交1005号
Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

大反響 / 超低価格、豪華内容のため売り切れは必至です。予約しないと入手できない恐れがあります。

スクランブルムーブメントアクション・クレイズ




ポップなノリのアドベンチャーアクション



スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム

- 無舞の美麗立体スクロール
- 豊富な性格のアニメーションキャラクター
- 柔軟な操作性
- 各ステージ独立したストーリー
- リアルなビジュアルステージ
- 数々のパワーアップアイテム
- 多彩な音色、ポップなBGM

MSX(RAM16K以上)…  メガロム **¥5,800**
PC-8801SRシリーズ V2モード専用…5"2D 2枚組 **¥7,800**
X1 turboシリーズ…5"2D 2枚組 **¥7,800**

HEART SOFT

ハート電子産業株

〒221 横浜市神奈川区東神奈川12-40-9
クインビル7F TEL 045-461-6071代

〈通信販売〉

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。＊送料サービス

〈開発スタッフ募集〉

プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集 アルバイト可

HEAVY ARMED SWARMING VEHICLE

VAXOL

全画面をフルカラーのキャラクターが動き回る！

3D・レーザリング新世代！

「VAXOL」好評発売中！

MSX  RAM16K MSX1MROM **¥6,800**

PC-8801SR/FR/MR/FH/MH 88VA V2モード専用 5"2D 2枚組 **¥7,800**

MSX はアスキーの商標です。

キラリ★キラ星

徳間書店
アニメージュビデオ

風の谷のナウシカ
監督：宮崎駿
カラー116分
モノラル
VHS
128GB-5017
β II



戦国魔神ゴーショーグン
時の異邦人
監督：山崎和雄
カラー90分
ステレオHIFI
VHS
128GB-5017
β II



天使のたまご
監督：押井守
カラー75分
ステレオHIFI
VHS
128GB-5017
β II



アリオン
監督：安彦良和
カラー119分
ステレオHIFI
VHS
128GB-5017
β II



天空の城
デビュタ
監督：宮崎駿
カラー124分
ステレオHIFI
VHS
128GB-5017
β II



デジタルデビル物語
女神転生
監督：西久保瑞穂
カラー45分
ステレオHIFI
VHS
128GB-5017
β II



大魔獣激闘
鋼の鬼
監督：平野俊弘
カラー60分
ステレオHIFI
VHS
128GB-5017
β II



©徳間書店・二馬力・博報堂・青プロ・押井守・天プロ・徳間ジャパン・安彦良和・丸紅・サンライズ・西谷史・ムービック・シブス

Image
Video
SALE
or
RENTAL



男命の金看板！桜吹雪が宇宙を舞う！
御存知？2度版「遠山の金さん」7月25日（木）より予約受付中

遠山桜宇宙帖
奴の名はゴールド

徳間書店アニメージュビデオ

遠山桜宇宙帖
奴の名はゴールド

ビスタサイズ ステレオHIFI
カラー60分 12800円

VHS

128GH-17

β II

128GB-5017

原作/陣出達朗 文/結城恭介

アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖/奴の名はゴールド」（徳間書店刊）

監督……………梅澤淳稔

美術監督……………有川知子

キャラデザイン……………北爪宏幸

音楽……………羽田健太郎

作画監督……………北爪宏幸・伊藤奈緒美

主題歌……………藤井一子（徳間ジャパン）

脚本……………酒井あきよし

©陣出達朗・結城恭介/徳間書店

●製作・発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

●制作協力/徳間ジャパン

●販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

PSYCHIC WAR

COSMIC SOLDIER 2

SF ROLE-PLAYING GAME

涙と汗(タラタラ)の力作ストーリー!

やっと、MSX2愛用のみなさまにも、「サイキックウォー」のSF新体験をしていただけることになって、スタッフ一同、ナミダしてマス。で、次にナミダするのはキミの番。こりにこったシナリオと、きめの細かい画像の美しさに、きっと、ビックリ感動するはずだ。

血も、肉もダンシングの、リアルタイム戦線!

このゲームのすご味は、突如、襲撃してくる帝国軍とのサイキック戦。カタトキも目を離せない、ツバをのむのももどかしい、瞬間勝負に挑戦してほしい。

右脳も、左脳もワープのSFミュージック

SF体験をもっとナマナマしくするために、KOGADOがつくったミュージックテープが、1人に1コ、もれなくついてくるんだ。透明感にあふれるシンセのメロディが、キミをもれなく、宇宙の彼方につれていってくれるハス。

- ★PC-8801SR以降(V2mode専用).....8,800円
- ★PC-8801/mkII.....8,800円
- ★PC-9801シリーズ.....8,800円
- ★MSX2 3.5"2DD.....8,800円
- ★FM7/NEW7 5"2D.....8,800円
- ★FM77/AV 3.5"2D.....8,800円



FT・RPG

覇邪の封印 (メタルフィギュア
各特製マップ付)



- PC-8801シリーズ.....8,800円
- PC-9801シリーズ.....9,800円
- FM7/NEW7 5"2D.....8,800円
- FM77/AV 3.5"2D.....8,800円
- X1シリーズ.....8,800円
- MSX2 3.5"2DD.....8,800円
- MSXメガロム.....7,800円



サイキックウォーMSX2発売記念

A.S.A.K.O ステッカー全員プレゼント



MSX2ユーザーの方

ほん~っとにながらくお待ちしました。ごめんなさい。今度こそホントの発売です。ホントにホントだってば!で、その証拠に、移植版発売記念としてなんとサイキックウォーユーザーの方全員にステッカーをプレゼント!! 次の方で応募してネ。写真のステッカーのうち3枚をあさが選んでお送りします。

★サイキックウォーのマニュアルの表紙についてる「KGDマーク」を切り取り、120円切手と同封して、下記の工画堂スタジオ「サイキックウォー・ステッカープレゼント係」に送って下さい。住所、氏名、年令も忘れずに書いてネ。メ切りは昭和63年7月31日デス。

●通信販売(送料無料)開始のお知らせ●

工画堂スタジオではこの度通信販売を始めました。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

お問い合わせ先/株工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL. 03-353-7724

KOGADO
資料請求券MFAN7

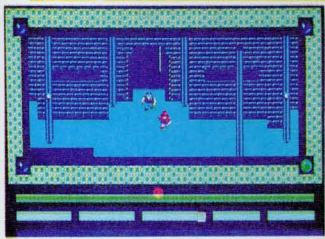
東京終末戦争

トウキョウ

ハルマゲドン

邪教集団“Psycho temple”
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今“MIKADO”の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる!

近日発売!



8801mkII 動作確認中の画面です

- MSX2 2メガROM
- PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA (5"2D 2枚組)
- 価格 MSX用/7,800円、PC用/7,800円

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL. 03-432-4471

WE SHALL CO THE A.V.G. T&E SOFTのアドベ

アドベンチャーゲーム

太陽系外探査機に関するレポート

07/12/2085

参照：連邦データファイル

アクセス6B-774C

ファイルNo. 75480916-4451, 4677,
4889, 4991,
7556, 8332

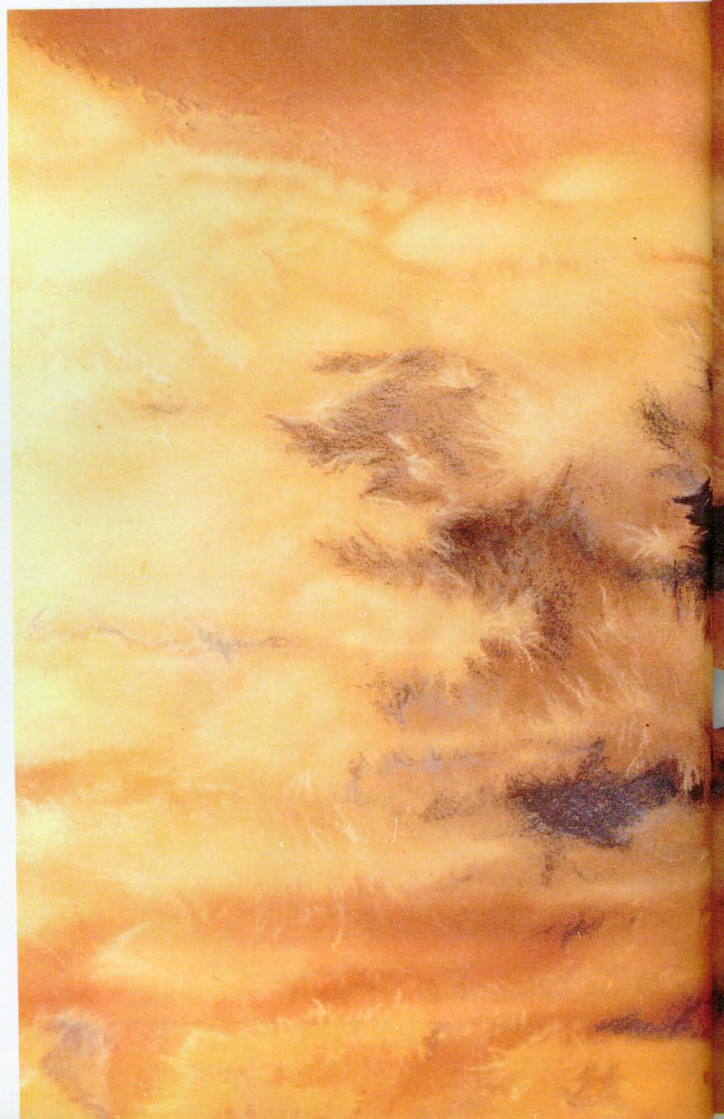
アクセス8J-※※※※ 3353-9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネディー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルデバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

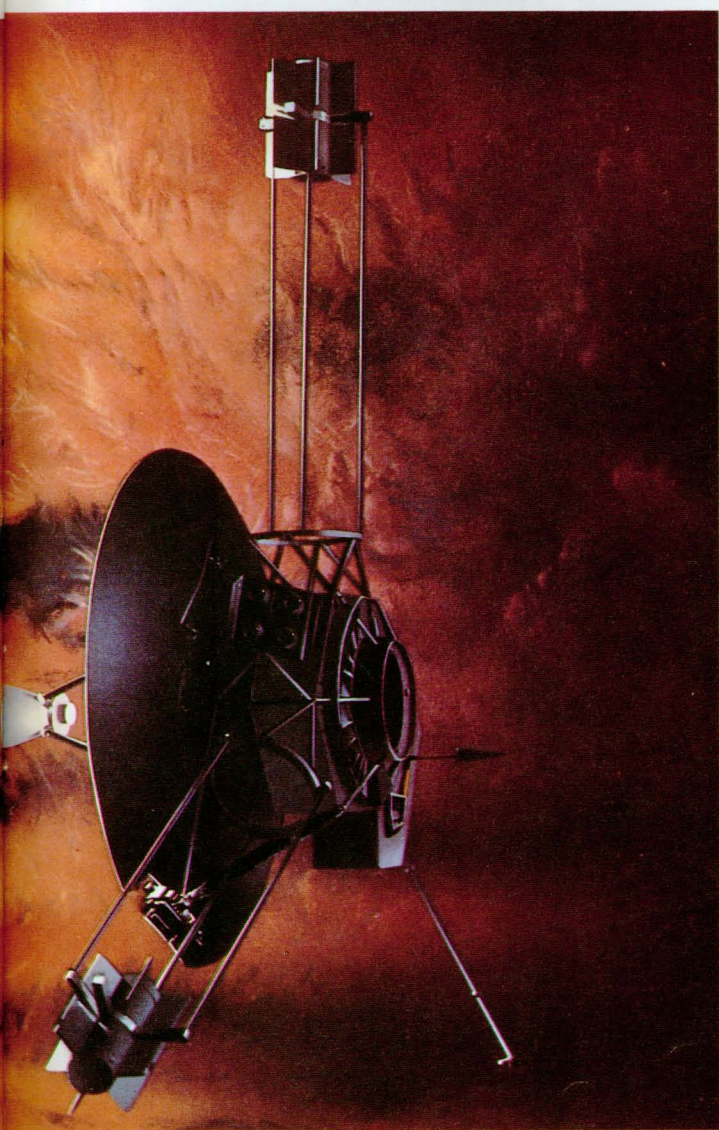
1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1、2号」が相次いで打ち上げ



▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)

ME BACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。



られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たな衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明。開発コードJZB2086、完全AIを実現するニューロンコンピュータ、通称「R-A-C-C-O-O-N」

T&ESOFT INC.



ハイドライド完結編



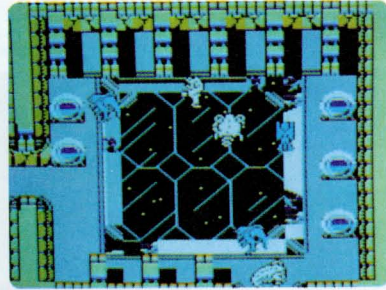
▲ 幻想の街

MSX2

- ★ PC-8801mkII SR (FA, MA, VA)
(要2ドライブ) 5' 2D・2枚組
- ★ MSX (RAM16K以上) 4メガロム
- ★ MSX2 (VRAM128K以上) 4メガロム
各 ¥7,800

- ★ 城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
- ★ マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
- ★ ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
- ★ BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
- ★ さらに操作性を向上させたマルチウィンドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
- ★ MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ (PAC) に対応。

好評発売中!!



▲ 宇宙船内部

MSX1

- ★ **ハイドライド
ブロンズパック**
(ハイドライドII・ハイドライド3/2本組)
MSX (RAM16K以上)
¥9,980



Active Role Playing Game



© 1987 T&E SOFT



創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3・X1版, PC-98版 今夏発売決定!

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(着書での請求はお断わりします)
- 88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(着書での請求はお断わりします)



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



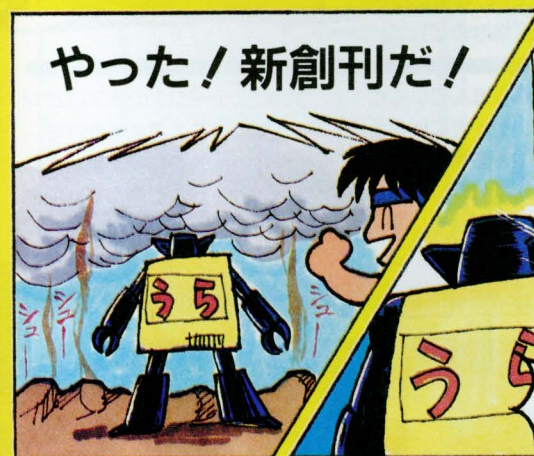
T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.17 請求券
Mファン7月号
88 総合カタログ
請求券
Mファン7月号

新創刊お知らせ広告マンガ

テクノポリス編集部&佐藤元

電技変士 テク・ノ・ポリス



テクノポリス

新創刊！

7月号

好評

発売中！！

毎月8日発売

定価480円

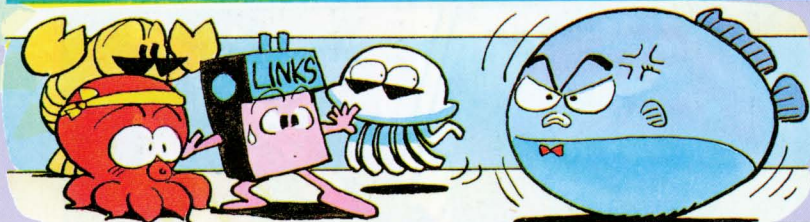
徳間書店



ATTACK

ネットワークゲーム

NWG『竜宮帝国の逆襲』



5月号で紹介したNWG『竜宮帝国の逆襲』をアタック。電話料金を気にして参加をしづっていた人、やったはにけど途中でやめちやった人に、Mファン得意のマップで攻略!

おとひめさま 救出作戦 いよいよスタート

リンクスの人気コーナー「A1クラブ」の中で、開催中のNWG『竜宮帝国の逆襲』は、迷路を情報を集めながら進む、というアドベンチャー仕立てのゲームだ。途中に登場するカメやイカなんかと話をすれば、自然と進むというわけだ。

さて、この起こりは愛すべきおとひめさまが、竜宮帝国にさらわれちゃったこと。キミはかわいい彼女を一目見たいと思って(?)、地下の帝国に侵入したのだ。

オンラインのゲームだから、あんまり壮大なものになってしまおうと料金が高くなるので、比



④ステージ1に登場するカメ。じつはスケベおやじ

おとひめ
さまやうい!

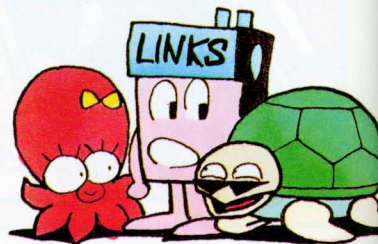


⑤カメのおやじが持っていたおとひめさまの写真

較的かんたんな迷路で構成されている。しかも3ステージとコンパクト。今回はステージ1のマップしか載せてないけど、これ以上見せちゃうとおもしろ味が半減するのでここまでね。ステージ2はすごくシンプルで、ステージ3はワープが多い、と

いうヒントだけにしておこう。

実際に取り組むときは、もちろんマップを書きながら、途中でいろいろな選択に迷ったら、ノリで対処しよう。作った人は、ユーモアのわかる遊び人だからなんだ(上の写真の中のセリフがその証拠なのだ)。



いきなり ステージ1を 攻略する

スタートのすぐ近くにいるカメは味方のカメ。この迷路に迷いこんで誰ひとり帰って来なかったと話しかけてくる。つぎに会うクラゲはある秘密を教えて

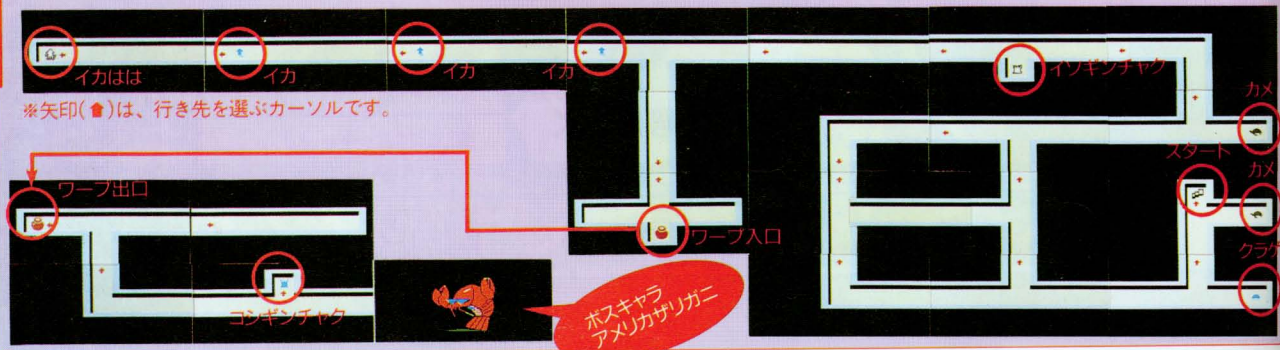
くれる。そうこう進んでいくと「イカはは」というイカに出会う。ここで重要なのがお茶を飲むこと。それがすんだらタコツボからタコツボへワープ。そして、

ついにステージ1のボスにご対面となる。ここで命をかけて、じゃんけんの勝負をする。こいつはハサミもちだが、チョキを出すとは限らないのだ。

ステージ

1

アメリカザリガニの
ヤンキーステージ



そして…… 意外な展開 意外な結末へ

つぎは暗黒ボードのあるステージ2だ。ボードの中をのぞいてひとやすみしつつ、後半のヒントをここで収集だね。このステージのボスはフグ。じつは、このフグがものすごいナルシストで、自分が世界一美しく、強いと思っているとんでもないヤツだ。こういうヤツには現実を知らせてやるべきだね。

ステージ3ではタコ男という名のタコに出会う。彼はタコ美(恋人でなく妹ね)を捜している(こころへんが結末への伏線なのだ)。このステージはとにかくワープが多い。ステージ1はマ

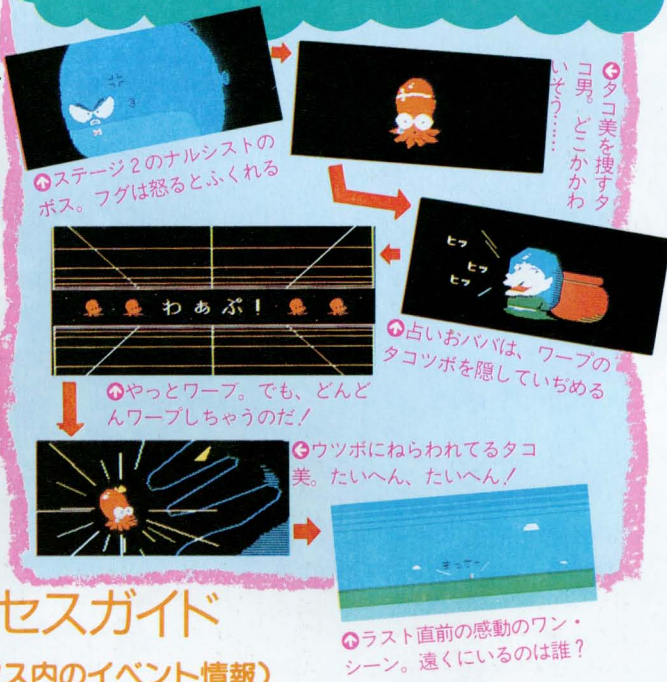
匿名の暗黒ボードがオモロイ



このコーナーだけのニックネームで書く!

ップが2つだけ、ここは6つもあってたいへん。ハッピーエンドまでは、いろいろあるもの。そのへんは右の写真を見てね。ちなみにクリアにかかる時間は早い人で30分。だからリンクスへ払うアクセス料金が、600円、電話料金が3分10円として100円。合計で700円だ。

後半はハプニングの連続!



ステージ2のナルシストのボス。フグは怒るとふくれる

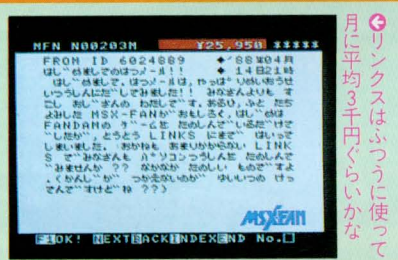
タコ美を捜すタコ男。どこにかわいそう……

やっとワープ。でも、どんなワープしちゃうのだ!

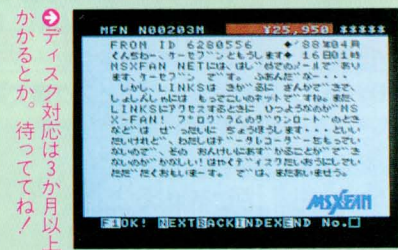
ウツボにねらわれてるタコ美。たいへん、たいへん!

ラスト直前の感動のワン・シーン。遠くにいるのは誰?

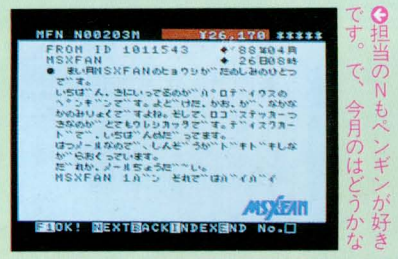
めいおう星通信



リンクスはふつうに使って月に平均3千円ぐらいかな



ディスク対応は3か月以上かかるのか。待っててね!



担当のNもペンギンが好きです。で、今月のはどうかな

遊・アクセスガイド

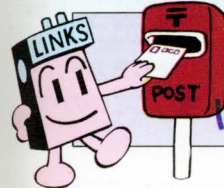
(リンクス内のイベント情報)

毎金曜 夜9時	●NWG『A1レーシングクラブ』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週金曜日に人気NWG(ネットワークゲーム)の『A1グランプリ』と『ミッドナイトラリー』を交互に開催。好評につき、今月も引きつづいてやるんだけど、腕に自信のある人は特に参加してほしい。5週連続で勝ち進むと、NWGのグランドチャンピオンとして特別に認定してしまおうと思うのだ。開催は『A1クラブ』にて!
6/18	●世界一周クイズ大会 どうとうリンクスもここまで来た! っていうところのクイズ大会がこれ。夜8時になったら、リンクスの会員は全員(忙しい人は別だけど)MSXの前に集まって、リンクスのセンターの出題するクイズにつきつぎと答えていく。クイズを解き進むことは世界をぐるぐる旅行しちゃうってこと。だから、全問正解でゴールにたどりついたときは、世界一周したことになる! かつて80日間で世界一周をした人がいた(?)らしいけど、リンクスのクイズ大会では、いったい何分ぐらいでまわっちゃうんだろう? 当日は百科事典を用意して、友だちと何人かで挑戦するのがいいね。このお楽しみイベントは7月2日にもある。結果報告や感想などをめいおう星通信まで待ってます!
開催中	●NWG『ガリーブロック』第1回チャンピオン大会 ついに始まった、会員のオリジナル・ロボット同士の闘い!……それぞれ違った機能をもつパーツを組み合わせて、自分のオリジナル・ロボット「ガリー」を作る。その「ガリー」がリンクスを通じて、他の会員の人の「ガリー」を相手に闘ってしまう。自分より年上の人を作った「ガリー」かも知れないし、女の子が作ったやつかも。でも、闘いに私情は禁物。実力で闘うべし。通信の世界だからこそ味わえる、不思議な体験だね。最強の「ガリー」には賞品が用意されてる。今月は誰の「ガリー」がナンバーワンかな?



リンクスのMFファンのコーナーは『A1クラブ』に引越して、快適な毎日。花壇には花まで咲いて(左の小さい写真をよく見て)、家の中も掃除をしてい

もクリーン。お客様に来てもらえとうれピー。では、今月もめいおう星通信の部屋に送られて来たメール(左の文字ばかりの画面写真)を3つ紹介。



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
 リクルートビル8F
 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
 〈電話〉 075-211-3441

発売中

歴史シミュレーションの最新作!



1218年春。不戦同盟の期限がすぎたその瞬間に、16国の西夏は2国の金に奇襲をかけた。モンゴル帝国の最前線に風穴が開けられてしまったのだ……。まったく、小説よりドラマしてゐる。

蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン

ソニー(開発光荣)
☎044-61-6861(光荣)
6月21日発売予定

媒体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

光荣
☎044-61-6861
発売中

媒体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,300円

※サウンドウェア付

光荣
☎044-61-6861
7月発売予定

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	テープ/内蔵S-RAM/PAC
価格	9,800円(12,300円)

※カッコ内はサウンドウェア付きの価格

光荣
☎044-61-6861
7月発売予定

媒体	MSX MSX2
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	テープ/内蔵S-RAM/PAC
価格	9,800円(12,300円)

※カッコ内はサウンドウェア付きの価格

6タイプの『ジンギスカン』が発表される

『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』には、MSX2専用のディスク版と4メガROM版、

MSX用2メガROM版の3種類とこれらにジンギスカン専用のBGMが入ったミュ



③ 地図や小冊子がゲームを盛り上げる

ジックテープ(なんとドルビースystemで録音されている)が付いている『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン with サウンドウェア』というバージョンの、合計6タイプがある。どれもゲーム自体は同じなので、自分の持っているマシンにあわせて選べるというわけだ。

発売中なのは、いまのところMSX2専用ディスク版のサウンドウェアのみ。サウンドウェアの付いてないタイプ(そのぶん価格が安い)は、6月21日にはソニー(開発元は光荣)から発売される予定だ。MSX2専用、MSX用のメガROM版は、すこし遅れて7月に光荣から発売される予

定。なお、メガROM版ではテープ、内蔵S-RAM、PACの3つの媒体にセーブできる。また、ディスク版では、付属のディスクに10か所セーブが可能になっている。

左の写真はジンギスカンのパッケージに入っている資料をならべたもの。古めかしい感じの地図をながめ、『秘史・蒼き狼と白き牝鹿』という読み物を読む。そのバックにサウンドウェアの音楽、蒼き狼と白き牝鹿のテーマや騎馬の舞いが流れている……。というふうになっているプレイヤーの姿が目につく。じじつ、ゲームを始めるまえに気分を高揚させておくもってこいの方法なのだ。

※画面はMSX2専用ディスク版のものです。©光荣

知力・体力をくすぶるシミュレーション

ジンギスカンでは、モンゴル編、世界編という2つのシナリオが用意されている。モンゴル編……モンゴル平原

を舞台に、モンゴル族のテムジン(ジンギスカンの名前)が14の諸部族を統一し、その後世界編に移行する。1人プレイ専用

イ専用

世界編……ユーラシア大陸を舞台に、4人までの同時プレイができる。スタート国は下の写真の4か国から選択。目標はもちろん世界(画面上ではユーラシア大陸)の征服だ

シナリオの基本的な設定は『信長の野望《全・国・版》』や『三国志』と似ているが、コマンド(命令)の部分がずっとリアルになっている。まず、本国では季節ごとに3命令でき、直轄地では1回だけ命令できる。離れた国では指示が伝わ

モンゴル編はこんな画面



上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。
その妻なる惨白き牝鹿ありき。
大いなる潮を渡りて来ぬ。
元朝秘史

蒼き狼はジンギスカン、
白き牝鹿はホルテのこと

世界編におけるスタート国一覧

世界編におけるプレイヤーのスタート国は、アジアのモンゴル帝国、ヨーロッパのイングランド、地中海のビザンツ帝国、そして日出づるところの日本国の4つから自由に選択する。

各国の基本的な状態にはあまり差がない。ここは、ゲー

ムにのめりこめるように、思い入れ優先で国を選びたい。そう、『三国志』で劉備玄德を選ぶときのような感じ。大和魂が呼んでいるから日本国とか、ジンギスカンの悲願を達成させたいからモンゴル帝国でプレイするとか、ノリのいい理由を付けるのがコツだ。



第1国 モンゴル帝国

ジンギスカン



カサル



ベルクタイ



ムカリ



ジェベ



第7国 イングランド

リチャード世



ジェフリ



ジョン



ヒューバー



ウィリアム



第11国 ビザンツ帝国

アレクシオス



イサキオス



アポロコス



ドゥーカス



テオドロス



第19国

日本国

源頼朝



源範頼



源義経



北条義時



北条泰時



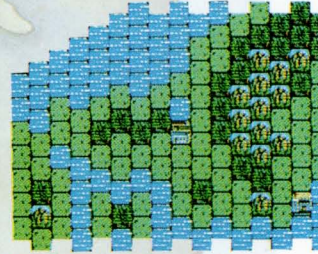
モンゴル編では、まだテムジンと呼ばれていたが、1205年冬からはじまる世界編では、モンゴルを統一したあとなので成吉思汗と呼ばれるようになる。



その後陸地の4分の1を植民地として領有することになるイングランド。この王は冒険と戦争好きで、イングランドには通算6か月しかいなかったという。



歴史上のビザンツ帝国は1204年に滅亡しているのだが、このゲームではビザンツ帝国が滅亡していなかったら、という仮定のもとに登場している。



鎌倉時代を確立したのが源頼朝。1200年代後半にはジンギスカンの末裔の元寇を神風で防いだけれど、このゲームでは逆に攻めてゆくのだ。

能力値を決めて建国

1205年冬、ジンギスカンの物語は始まる。はじめの仕事は、国王と将軍候補たちの能力値の設定だ。能力には、統率力、判断力、企画力など6つの項目があり、コマンドを実行することに特定の能力が消費される。能力が低すぎるとコマンドが実行できなくなってしまうので、できるだけ高くしておかなければならない。コンピュータにまかせて設定してもらうこともできるが、やはり自分自身で決めるべきだ。

国王の設定をなるべく高く

項目	国王	将軍候補1	将軍候補2	将軍候補3	将軍候補4
統率力	117	90	61	63	64
企画力	100	138	88	59	78
体力	124	130	71	64	80

これでよろしいですか(Y/N)?

④能力設定。高数値をねえ

するのは当然として、将軍候補については、彼らの使い方を決めて性格付けをしてしまうのもいい。戦争専門なら武力だけ突出した将軍候補を、統治専門ならば統率力の高い将軍候補にするといった具合に。

国を作る～内政～

人を割り当てる

1206年春。最初のコマンドを実行することになる。

他国の動向も気になるが、まずは内政に力をそそぎ、戦争に耐えるだけの国力をつけるのだ。まずは「割当」コマンドで住民配分と兵士配分を行う。住民配分では、仕事(町造り、城造り、食糧作り、特産品作り)ごとに何人ずつ従事させるのかを変える。はじめは城造りを減らし、町造りに主眼をおく。経済力、つまり金の増産をはかるのだ。



④「割当」のコマンド実行中画面

そして、兵士配分。これはきたるべき戦争に備えて兵士を配分するものだ。兵士は本隊から第9部隊までの10部隊に分けられ、部隊の内容は騎馬隊、歩兵隊、弓矢隊の3種類に分けられる。

部隊の種類



騎馬隊

機動力に優れ、平地では圧倒的な強さを誇っている。



歩兵隊

平均的強さの部隊。伏兵という特殊攻撃を行える。



弓矢隊

一般攻撃には不向き。遠距離攻撃を行うことができる。



油断大敵、天変地異

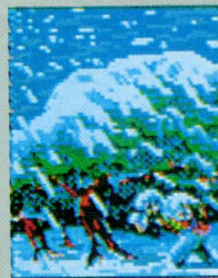
まったく予測できない天変地異が起こることがある。大寒波、暴風雨、疫病の3種類だ。大寒波は冬にモンゴル帝国などの北方の国々を襲い、暴風

雨は南宗など南方の国々で夏に発生する。また、疫病は春と夏にランダムに広まる。これだけは被害の少ないことをを神に祈るしかない。

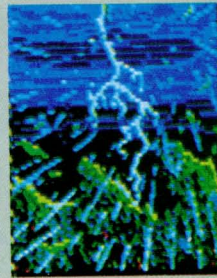
疫病



大寒波



暴風雨



金を作る

「割当」がすんだジンギスカンは、金を作るべく奔走しなければならない。そんなときに重宝なコマンドが「商人」だ。ここでは、特産品、食糧の売り買い、武器の購入、兵士の雇用などができ、商品数は全部で17品目用意されている。取引はそのときの相場にしたがって行われる。

商人は、中国商人、ウィグル商人、イスラム商人の3種類がいるが、つねに3種とも



④「商人」のコマンド実行中

待機しているわけではなく、それぞれ独自の販売ルートを持っているため、その時々で扱う商品も異なり価格もまちまちである。

そこで、国王自身が相場師となり商人との売り買いのなかで、利鞘を稼ぐこともできる。経済感覚も重要なのだ。

ある日の相場

中国商人				イスラム商人				ウィグル商人			
1毛皮	2.0	2.0	2.0	1毛皮	0.5	0.5	0.5	1毛皮	-	-	-
2毛皮	6.5	6.5	6.5	2毛皮	5.5	5.5	5.5	2毛皮	-	-	-
3毛皮	4.7	4.7	4.7	3毛皮	-	-	-	3毛皮	-	-	-
4黄金	-	-	-	4黄金	-	-	-	4黄金	-	-	-

④ある日の商人たちの売買価格。商人は独自の価格を設定しているため、ときには同一商品でも異なった価格を提示するので注意すること!

基本戦略を立てる

間諜を使って情報収集

1207年春。国内の政策にひと区切りをつけたジンギスカンは、いよいよユーラシア大陸統一の悲願を達成するために立ち上がった。戦争に向けての準備を始めたのだ。

といっても、闇雲に出陣して、返り討ちにあってしまうようなウツケモノではない。ジンギスカンは「間諜」のコマンドを使って隣接国に情報活動用の間諜(スパイ)を送りこんだ。

まえもって情報を収集するためのスパイを送りこんでおかないと、「情報」コマンドで他国の状態、統治者などを調べられないのだ。1度送りこんだスパイは、潜入された国が国内捜査によってスパイを捕らえるまで、いつでも情報

を送ってくれる。「間諜」のコマンドには、このほかにも城防衛度と経済力の低下を目的とした破壊活動や、成功すると相手国の国王の能力値に打撃を与え各能力値を半減させてしまう暗殺、他国の間諜を捕らえる国内捜査などがあるので、状況をよく判断して実行するようにしたい。

戦 略

1207年夏。他国の状況把握したジンギスカンは、はやる気持ちをぐっと抑えて戦略をたてることにした。基本戦略はこうだ。

①隣接する敵国をできるだけ少なくする

②なるべく早い時期に、食糧、金などの戦略物資の供給国を確立する

隣接する敵国を少なくするためには、戦争と不戦同盟の使いわけが重要となる。不戦同盟は「外交」のコマンドの一種で、同盟締結から5年間お互いの本国、属国、直轄地を攻めないというものだ。はじめのうちは、有効に使える。



①間諜のグラフィック



②クマン族同盟、西遼、ウィグル、西夏と不戦同盟を結び金をたたく

子孫を作る

1206年夏。ジンギスカンは子孫を作るため「オールド」のコマンドを実行する。オールドとは、后と一夜をとにし、愛を語りあうこと。オールドの回数が蓄積されると、子孫(子供)が生まれる。

オールドはむだなようにも思えるが、子供をもうけるのはたいへん重要なのだ。子孫が女の子の場合、「人事」の婚姻コマンドで將軍候補に嫁がせれば、婚姻関係ができ、その將軍候補は絶対に裏切らない。また、男の子は、敵国に戦争に行き、国王(ジンギスカンなど)が倒されたとき、王位継承者として国を継ぐため、ゲームが続けられるのだ。

訓練をする

1206年秋。内政に取り組んでいたジンギスカンにも、ちょっとした安らぎが訪れ、「訓練」のコマンドを実行する。

訓練には、兵士、將軍候補、自分、非戦闘員用の4種類がある。將軍候補、自分の場合は、訓練する能力まで指定する。また、非戦闘員の訓練は、老人、子供など戦闘に不向きな住人を訓練しておき、いざというときに「人事」の徴兵のコマンドで戦闘員として徴兵できるようにするために行うものだ。

①「訓練」コマンド実行中



スタート国の后

モンゴル帝国



イングランド



ビザンツ帝国



日本国



スタート国である4つの国の后たちだ。オールドをすると……



②いつもうまくいくとは限りません

訓練の種類



兵 士

訓練は勝利への第一歩

將軍候補

有能な將軍をつくるため



自 分

ひまがあれば、自分の訓練

非 戦 闘 員

転ばぬ先の杖。しっかり訓練



これは日本の兵士訓練風景。オリエンタル

ヨーロッパの非戦闘員訓練風景。動員率アップ!



イングランドの兵士訓練のグラフィック

イングランドの国王の訓練。さすがに鉄兜



戦争

出陣

1207年秋。いよいよ戦争だ。不戦同盟を活用して隣接する敵国のほとんどを同盟国にしたので、戦争可能敵国を宣宗が統治する2国の金に絞ることができた。内政の充実のおかげで金、食糧も十分になっている。兵士数は、2つの国を治めるにはすこし少ないが、第2国を攻め落とせば同盟期間中に攻めこんでくる国はないので、本国には守備隊でいどの兵士しか残さずに敵国に攻めこむのだ。兵士の配分は前年度に決めたとおり、騎馬の本隊、歩兵の第1部隊、弓矢の第3部隊の総勢1400人で攻めこむことになった。

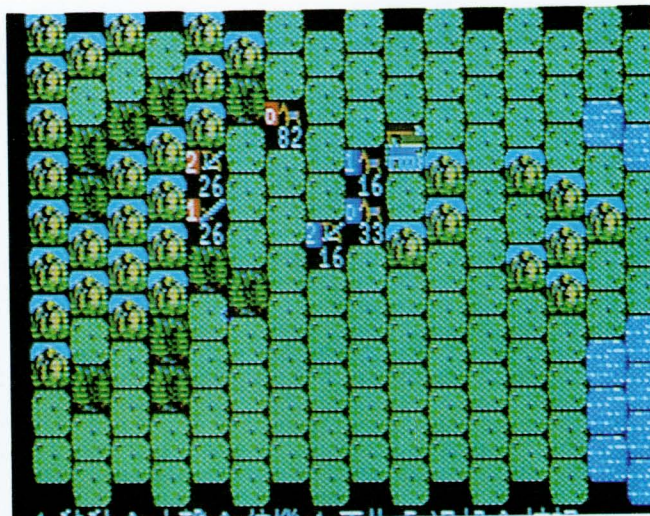
布陣、戦闘

1207年秋。2国の金に攻めこんだ。必勝を期してジンギスカン本人も出陣した。將軍候補に任せてもよかったのだ

が、戦争に耐えうるだけの能力に達していないと判断したのである。攻める側の部隊は、攻めこんだ側の国境線のつながり方によって特定の場所にしか布陣できない。1国のモンゴル帝国から攻めこんだジンギスカンは、移動に不利な山に囲まれた盆地に布陣することになった。

「情報」により、敵部隊の情報をみる。訓練度は2.5倍だったが兵力は約700で、自軍の半分ほど。よほどへたをしない限り勝利は動かない。

戦闘の基本は、敵本隊をめざし突撃することだ。ジンギスカンは基本に忠実に、機動力のある本隊を先行させながら敵本隊にむけ進撃を続けた。敵には歩兵隊がないので、伏兵に襲われる心配もなく、兵士の損失なしに機動力が有効な平地を走っていった。森、山、海、砂漠などを移動すると、兵士数が減少するばかり



これか戦闘用HEX画面だ。戦闘開始直後

でなく、機動力の消耗も激しいので、極力避けたのだ。

本隊のみで戦っていたため、機動力の少ない歩兵隊や弓矢隊も追いつき、敵本陣に総攻

撃を仕掛けた。そして、数にまさるジンギスカンが大切な緒戦の勝利を飾るとともに、ジンギスカン自身の能力値も上昇するのであった。

情報

戦闘中でも「情報」のコマンドを使用して敵の情報を知ることができる。

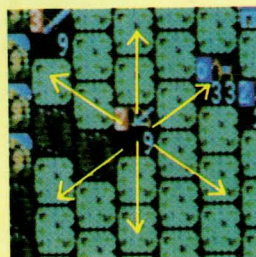


作戦情報。出現、撤退点などがわかる

HEX画面の構成

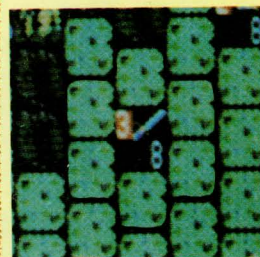
他国	平地
<p>森</p> <p>歩兵、弓矢の守備効果中。移動時兵士多少減必要機動力4</p>	<p>砂漠</p> <p>歩兵、弓矢の守備効果力小。移動時兵士減大必要機動力6</p>
<p>山</p> <p>歩兵、弓矢の守備効果大。移動時兵士減必要機動力5</p>	<p>城</p> <p>守備効果最大だが攻撃を受けることに減必要機動力5</p>
<p>海(湖)</p> <p>全部隊の守備効果小。移動時兵士減最大必要機動力8</p>	<p>町</p> <p>本隊が入ると略奪可能必要機動力4</p>

遠距離攻撃



弓矢隊にだけ可能な攻撃で、武装度によって攻撃回数に制限があり、命中率は訓練度の高低によって決まる。

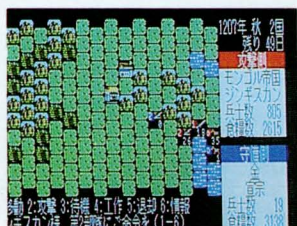
伏兵



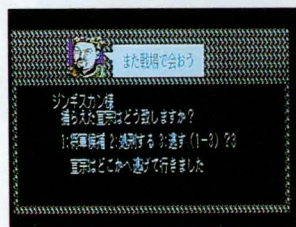
歩兵隊だけが持つ攻撃法。部隊を一時HEX画面から隠し待ち伏せを行う。訓練度により回数に制限あり。

勝利

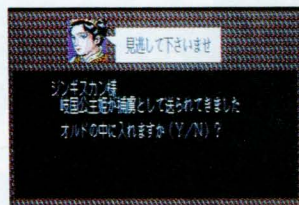
1207年秋。ついにジンギスカンは第2国金を手に入れた。ジンギスカンは、敵国王宣宗を逃がし、姫をオルドに迎え、本国であった第1国を血縁関係のある將軍候補、カサルにまかせることにした。



④ もう勝利は目の前



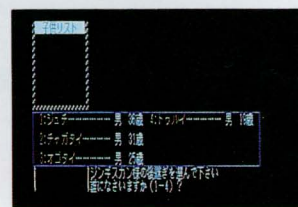
④ 敵に情けをかけてしまった



④ 敵の姫は我がものに

たとえ敗れても……

世界編では、国王が寿命や戦争で死亡した場合、後継者を立ててゲームを続行することができる。ただし、本国が敵に侵略されている場合や10才以上の男子の子供がいいる場合はゲームオーバーになってしまう。



④ 10才以上の男子のみ継承可能

死に方にも4通り

多くのグラフィックやアニメーションが用意されている。同じ要素であっても、それ

らが表示される地方によってちがう絵柄になるのだ。芸が細かい。



外交もいろいろ

ジンギスカンのもとには、不戦同盟を求める国や、属国になるように脅迫してくる国などからの外交使節が訪れる。こういときは慎重に対処すべきだ。一步間違えると致命傷になりかねない。

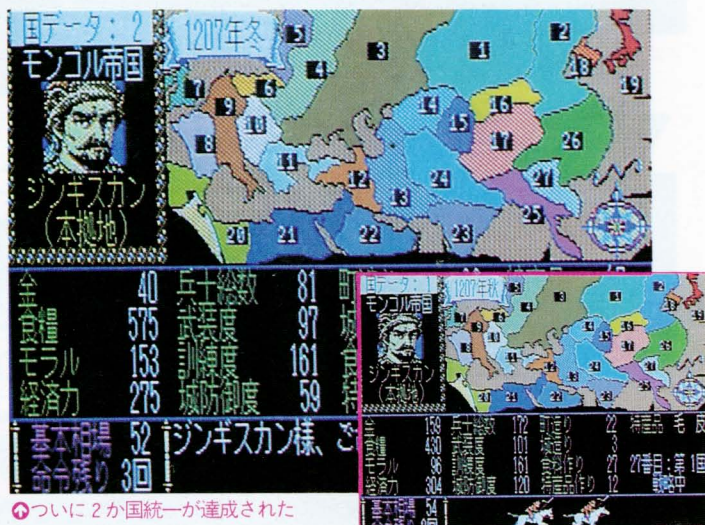


そして次の戦へ

1207年秋。戦いが終わり、ジンギスカンは第2国金と第1国モンゴル帝国の2か国を持つことができた。そして、戦いののち、耶律楚材という立派な將軍候補を身内にした。ジンギスカンはそのまま第2国にとどまり、本国であったモンゴル帝国をカサルに任せた。カサルを選んだのは、彼が將軍候補のなかでいちばん優秀だったのと、なにより、彼とジンギスカンのあいだには血縁関係があったからだ。血縁関係の將軍候補は絶対に裏切らないので、重要な拠点となる国は血縁関係を持つ將

軍候補に任せるべきなのだ。休む間もなく次の戦いに備えなければならない。まだまだ戦いははじまったばかりだ。悲願のユーラシア大陸統一にはあと25か国も倒さなければならない。これからの当面の目標は、第2国金を起点とし、第18国高麗を破り、第19国の日本国を占領することだ。この2か国を占領できれば、隣接する敵国のない高麗を生産供給国として利用できるからだ。

いったん戦争に勝つと戦うことばかりに執心してしまいがちだが、国王であるという



④ ついに2か国統一が達成された

意識を強く持ち、内乱などの抑制、自分や將軍候補の訓練、オルドでの子孫作り、兵士の補充など内政面での政策もするようであれば大成はしな

いだろう。

臨機応変に、いろいろな問題に対処できるようになったとき、初めて世界が見えてくる。きっと見えてくる。

7月上旬発売予定

ご存知ルパン三世アクションゲームでMSXに再登場!



バビロンの黄金伝説



東宝

☎03-591-4557

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	6,400円



バビロンの秘宝を手に入れるため7つのロゼッタストーンを集める

おなじみルパン三世が、前作『カリオストロの城』に引きつづき今回も大暴れ。舞台は街や遺跡。敵と戦いながらア



①ゲームの全体画面。右上は現在のステージと残りライフ。その左に使用中のガムのデータと得点が表示される

アイテムを集めていく横スクロールのアクションゲームだ。

ルパンは、謎の美女ロゼッタからバビロンの黄金伝説の鍵となる7つのロゼッタストーンを集めるように頼まれた。美女の頼みとあらば、たとえ火の中水の中ノ とばかりに飛び出したのだが黄金のにおいをかぎつけたマフィアのマルチアーノ一家が、ロゼッタ石の横取りをねらってルパンの妨害を始めた!

謎の美女ロゼッタ



②ルパンに黄金伝説を教え、ロゼッタストーン集めを依頼した謎の美女

ロゼッタストーン



③バビロンの秘宝の謎を解くてがかり。各ステージの最後にあって計7枚存在

ルパン三世



④有名なアルセーヌ・ルパンの孫で神出鬼没の大泥棒。今回はロゼッタ石の謎を追って東奔西走する



奇想天外な秘密兵器。ルパンの武器はなんとフーセンガムなのだ

ルパンの武器といえばワルサーP-38が有名だけど、今回は超強力フーセンガム。ふくらましたフーセンが宙を飛んで敵をパチンノ とやっつけ



⑤攻撃はガムをふくらまして……

る。ガムは4種類。いつでも使える通常弾と敵を倒して手に入れる3つの特殊弾があって、特殊弾は1度に5つつつストックすることができる。



⑥ブンノ と吹き飛ばせば、倒せる

フーセンガムの能力



⑦いつでも無制限に使えるけど威力はいまいち

⑧一直線に並んだ敵ならば一発で倒せる



⑨ほとんど一発で敵をノックアウトする威力だ

⑩壁や地面をはうように進む特殊弾なのだ

ステージ1

全マップ特別大公開!





一歩まちがえたら地獄行き。ギャング・ロボット・シャドウ・コマンドが!!

ルパンに襲いかかる敵キャラは大きく2つに分けられる。ヒットマンを始めとする人間の敵と、殺人ロボットだ。このロボットにぶつかったり、谷底や水の中に転落した場合

だけ、ルパンは地獄面に落ちてしまう。ここに来てしまったら、一定時間火の玉と闘わねえと地上に戻れないばかりか、ヘタをすると反対にダメージを受けて死んでしまう。

やはり地獄面というだけあって、攻撃も地上とは大違い。パパンがパンノとやられちゃうルパンなのです。



↑つぎつぎに迫ってくる火の玉をバシバシ倒さなければ、地上に戻れないのである



行く手をはばむ敵キャラ



マフィアの殺し屋で拳銃を撃ってくる敵。弱い



完全武装の不気味な敵。バイクに乗ったのもいる



名前のとおり筋肉隆々。パンチで攻撃してくる



一定の範囲を警備してる。通常弾1発ではダメ



地の底から出てきたりする。触ると地獄行き



ルパンの頭めがけて降下する。やはり地獄行き



アイテムを集めてポイント稼ぎ、もちろん次元・五門・不二子も登場

アイテムを取ると、得点がアップするのはもちろんだけ



↑ボーナス面ではまずサイコロを振ってボーナスタイムの長さを決める

ど、10000点ごとのボーナス面でさらに稼げる。しかも、ここでおまかせのルパンの大親友(?)石川五門と次元大介が登場する。それぞれ自慢の斬鉄剣と44マグナムで、敵を倒して得点アップだ。

もうひとりのおなじみメンバー、峰不二子はお宝をスリ取るおじゃまキャラで登場。

峰 不二子



↑不二子とすれちがうと得点が半分以下になってしまう。女はコワイ……

13代目石川五門



↑得意の居合抜きで、落ちてくるコマを斬る

次元 大介



↑早撃ち0.3秒。次元のマグナムが敵を撃ち落とす

アイテム	コイン	サファイヤ	ジルコン	クイーンの冠	キングの冠
ポイント	300P	1000P	1500P	2500P	3000P

ステージ1は大きく2つの場面に分かれている。前半はどうやらニューヨークの裏街といった雰囲気。スタート直後に現れるのは動き

の速いハイドだ。後半はどこかの劇場のようだ。しつこいコマやマッスルを倒したその先に1枚目のロゼッタストーンがある。



「はみ出し情報」『ルパン三世：バビロンの黄金伝説』を、ルパンのチラシを置いているショップで予約した人のみ、先着3000名に書かれたオリジナルポスター(B2判・上)の写真をプレゼントノ。こいつはチェックもんだぜ。



The Man I Love.

ザ・マン・アイラブ

シンキングラビット

☎0797-73-3118

媒体	2D
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

盗まれた宝石を取り戻して、と未亡人からの依頼が……

俺が主人公の
私立探偵だ！



④コミカルな鼻デカ私立探偵だ

ニューヨークを舞台にしたこのAVG、最近多いコマンド選択方式ではなく、文字入力方式を採用している点が特徴的だ。英語・ローマ字・かな文字・3つの混じり文が使え、キミの推理がいっそう要求されてくるわけだ。

ある日、私立探偵である私のもとに、ベイ・ショアに住む未亡人から電話がかかってきた。用件は盗まれた宝石を取りもどしてほしいという仕事の依頼だった。「一週間前の晩、金庫から宝石3つと現金1万5千ドルが盗まれました。

せめて、サファイアの指輪だけは取りもどしてください。あれは死んだ主人がくれた結婚指輪で、主人の思い出のすべて、いえ、主人そのものなのです。」と涙ながらに話す彼女に心をうたれた私は捜査を始めた。



④右上がアイテム画面で、下がコマンド入力部分

ミス・マクガイア

④指輪事件の依頼主である53才の大金持ちの未亡人



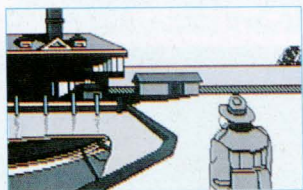
ロス・マクドナルド

④執事。ハードボイルド作家と同名同名なのがにくい



ゆかいなアメコミ調のモノトーン画面がシブイぜ

本格的なミステリーにあって、ゲーム画面がユニークであるのもこのゲームのいいところだ。たとえば、グラフィックがアメリカン・コミック(略してアメ・コミ)調となっている点だ。主人公の私立探偵を見ると、鼻がミョーにでかくて、思わず笑いがこみあげてきそう。また、コミカルなキャラクタのほか、ゲ



④むかしの無声映画のようで、なにかワクワクしてきてしまう

ーム中のメッセージとは別に絵の中にふきだしが出てきたりして楽しさ100倍だ。

そして、画面全体がモノトーン(白黒)であることも、このゲームをひきたたせ、シリアスな場面をいっそう重々しくしてくれる。事件を捜査していくうちに、モノトーンのシブサを感じるようになってくるのだ。

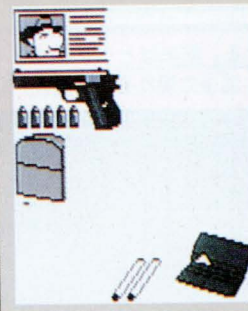


④アメ・コミ調のキャラクタがコミカルでなぜか愛着がわいてくる

捜査中も見やすいアイテム画面

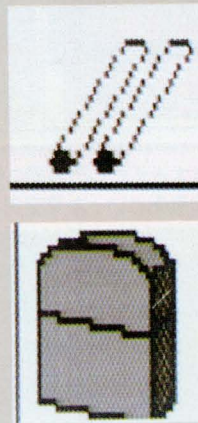
画面右上には、いつでも自分の持ち物がすべて表示されていて、すぐに確認することができ。捜査の途中で、わざわざ画面を切り換えたりしなくてすむので便利だ。

また、出てくるアイテムや



④アイテムはコマンドでも確認できる。モチモノ(RET)か、IN V(RET)と入力するのだ

酒などの名前もこっていて、いかにもハードボイルド。興味があったら調べてみるのもおもしろいかもね。



④健康のため吸いすぎに注意しましょう

④ラッキー・ストライク

④ジッポーライター

④オイルライターといえはこれ。かっこいい

新たな殺人事件! 指輪事件に謎が深まる

指輪について何の手がかりも得られないままオフィスにもどると、ミス・マクガイアから再び電話が入った。サウス・ブロンクス37丁目のアパートで殺人事件が発生し、被害者の手には盗まれた宝石が1つ握りしめられていたということを知り、私は殺人現場に直行した。

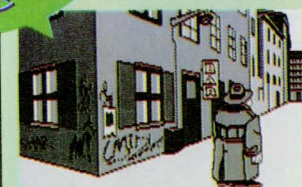
このあたりから捜査する場所も増えてくるので、とにかく、いろいろな人に聞きこみをし、調査もこと細かにやっておこう。進めていくと、途中で捜査がいきづまることもある。そのときは、コマンドを試行錯誤しながら打ちこむこと。たとえば、ミセルやクダだけじゃだめで、ナグルと話してくれる場合もある。でもなぐるのはほどほどに。

殺人現場だ!



④現場はアパートの203号室。死亡推定時刻は22日の午後10時から12時の間。いろいろ調べる必要があるようだ

聞きこみだ



④荒れすさんだ街、パウワリー。怪しげなバーがある



④バーの中では事件についていろいろ聞きこみをしておくこと



④被害者宅のバスルーム。何かが隠されているので慎重にね



④被害者の隣人のレニー。殺人事件を通報してきたのはこの人だ



④こまめに警察にいくのもいい情報が得られるひとつの方法だ

ドジはふむね、ヘンなおじさんに会うわで大わらわ

ニューヨークは人種のるつぼ、じつにさまざまな人達がこの街に住んでいるのだ。私立探偵という仕事上、たえずニューヨーカーたちと接しなければならぬので、いろいろな人達に出会う。白人や黒人、老人や若者、はてはくるった男やオカマまで。彼らは私の味方にもなり、敵にもなる大事な存在。

私立探偵という稼業らしくではない。聞きこみ中、あやまって女性の部屋をのぞいて追い出されることもあれば、一般市民をなぐってしまいお縄ちょうだいになることもある。人間は失敗がつきもの。失敗をかさねて事件は解決するのだ。たびかさなる困難をのりこえ犯人を逮捕してくれたまえ。では成功を祈る。

個性豊かなニューヨーカーたち!!

しつこいオカマ



④体のすみずみまでなめるようにみるイヤラシイやつ



④ミス・マクガイアが貴宝石を買った店の店主

バーの前にいる男



④話しかけても返事がない。なにかをすれば……



犯人を捕らえるのはキミだ!

これは失礼っ!



④ドアをノックしてあけたら女性が。ひえっこりやまた失礼

ヘタなこととはできない



④むやみに人をなぐったら、つかまってしまった。ああ、悲しい

7月20日発売予定



オランダからやってきたアクション
感覚のスクロール型ブロックくずし

Copyright 1987 Radarsoft
by C. Kramer

Breaker

LOADING.....

ホット・ビー

☎03-360-3623

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

シューティング感覚に ブロックくずしが進化



上のバー

上のバーは8方向に動く。2人プレイのときのスタート時はプレイヤー2が操作。

下のバー

下のバーは左右に動いてフォローする。2人プレイのスタート時はプレイヤー1が操作。

BALLS

残りの球数が表示される。始めの球数は5つで、ダイヤマークの取り方で1UPする。

LEVEL

現在のレベルを表示。ゲームのステージが一定の場所まで進むとレベルが上がる。最高31。

E・B

エクストラボールを得るにはダイヤのブロックを重複なしで4色取る。その取った色を表示。

SCORE

ここには得点が表示されている。得点1000点ごとにプレイヤーの前後が入れ替わるので注意しよう。

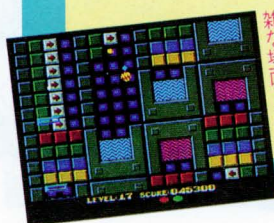
トリッキーなステージがキミを悩ます!

ステージが進行して行く
とブロックの配置や通路の
形状がだんだんとおもしろく、
トリッキーになってゆく。油断してるとたちまち
ゲームオーバーだ。

スタートはまだまだ
簡単に通過できる



後半にはこんな複雑な場面もあるのだ



うれしいレベルアップのメッセージ



コンビプレイで 本領を発揮する

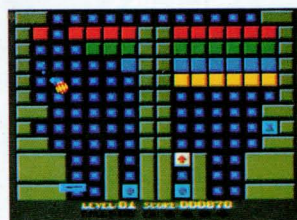
今までのブロックくずしは跳ね返って来た球をまわうけていたが、このプレイヤーはより攻撃的だ。下のバーは従来同様左右に移動するだけだが、上のバーは縦横斜めに自由に動き回れる。1人でも十分おもしろいが、上下を1人ずつが受け持つ2人プレイが最高にスリリングだ。

><印でバーが 伸び縮みする!

ゲーム中><が出たら要注意。これに当たると突然バーの長さが変わってしまうのだ。



「中」が通常の大きさ。小さくなったら慎重にプレイしよう



これは>を取ったため上のバーが消えたところ。とてもきびしい

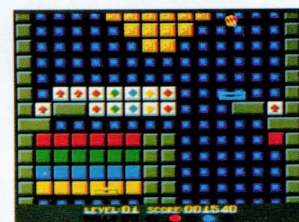
1人プレイ



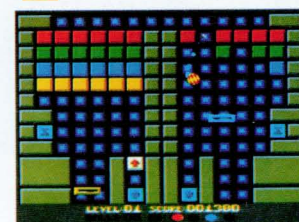
1人でプレイする場合、上下のバーは同時に横移動するのだ。バーの色も1色だけになる

スクロールする からおもしろい

最大の特徴はスクロール。ブロックをくずして球が上に進めばスクロールしていく。



チャンス! 数字つきだ



通路のつぎは壁が現れた



スクロールのようす。先は狭い

これが美しくもむずかしいブレイカーの画面だ!!

ふつうのブロックは



1つこわして
10ポイント

もっとも多く登場するのがこれだ。赤・青・黄・緑などのカラフルなバリエーションがある。ひとつ10ポイント。

●印のブロックは



200点獲得
のチャンス

「●」の付いたブロックはひとつで200ポイントの得点。ただし、取りにくい場所に配置されていることが多い。

ワープゾーン(出口)は



ワープした
球の出口

ワープゾーンに入ったボールがふたたび現れるのがここ。ステージを進行させレベルを上げるため有効利用したい。

◇印のブロックは



4色そろえて
1UPだ

4色のダイヤモンドのブロックはエクストラボール(1UP)のチャンス。ねらいうちには鋭いテクニックが必要だ。

×印のブロックは



バーの大きさ
が変わる!

「<」マークのブロックを取ると、バーの長さが一定時間長くなり、「>」を取ると一定時間短くなる。短いときはかなりきびしい。ブロックひとつ10ポイント。

×印のブロックは



前のバーが
消えちゃう

これを取ると上のバーが消えてしまう。2人プレイのときにはコンビネーションプレイができないとかなりつらい。

矢印のブロックは



ボールの飛び
方がかわる

8方向の矢印付きのブロックに当たると、球の軌道はその方向にややずれて跳ね返り加速されるのだ。

数字入りのブロックは



高得点の大
チャンス

数字のついたブロックは数字の10倍がポイント。かたまって配置されていることが多く一気に高得点を上げられる。

ワープゾーン(入口)は



ステージが
一気に前進

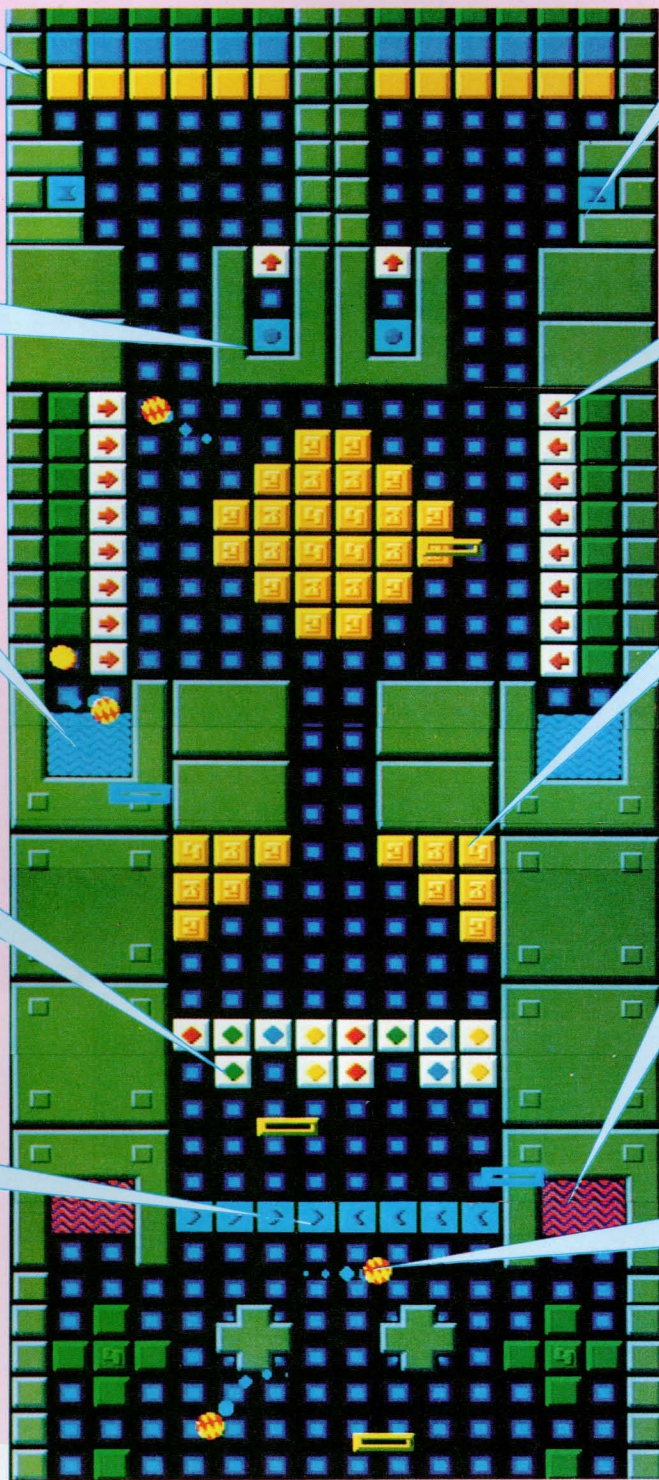
ここに入った球は次のワープゾーン(出口)まで、途中を一気に飛び越せる。ここを利用しなければクリアするのが不可能な場面もあるのだ。うまく入口に入れるのは大変だ。

カラフルなボールは



縦横無尽に
跳ねまわる

ブロックをこわすボールは赤と黄のストライプが美しい。打ち返し方によってスピードやコースが微妙に変化する。



発売中

擬似3Dの未来感覚アクションゲーム!



CRAZE

クレイズ

ハート電子

☎045-461-6071

媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	
価 格	5,800円

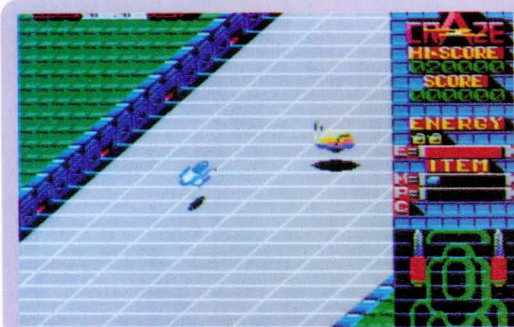
高速スクロールと自機の動きが最高!!

キミがあやつるのはエアーバイク。こいつの動きが楽しくてたまらない。スクロールも速くてちょっとカーレース気分。ゲームは、敵を倒しながら落ちていくアイテムを集め、各ステージに隠された目的を見つけて遂行するという具合。1面はボスキャラを倒すのが目的。あとは徐々にわかるというわけ。

各面のいろいろなトラップ

をかわしながら敵を倒すのはなんともいい気分。でも、それだけではバイクのエネルギーも弾もなくなる。エネルギーや弾は、敵を倒すと出るのでうまく補給しよう。落ちることもあるけどね。

面ごとにビジュアルシーンもあって、アドベンチャー的要素も十分楽しめる。ひさびさに操作技術を求める楽しいゲームの登場だ。



画面表示はすごく重要
画面右の情報はつねに注意。上からハイスコア、スコア、エネルギーの残量、アイテム弾、爆弾、カードの数、オプションの表示

敵を倒せば拾い物



①敵を倒すと、エネルギーや弾が出てくる。弾切れに注意!

トラップもたくさん!!

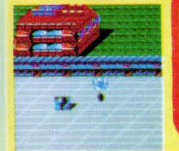


①突然水の柱が! ほかに地面がせり出たりトラップだらけ

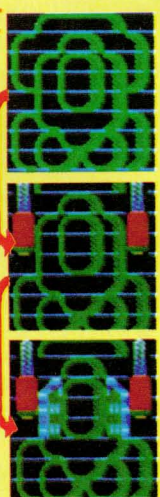
オプション拾ってパワーアップ



①銃を取ると右下の表示が変わり



①サイドカバーを取るとまた変わる



①オプションを取ると右下の表示が変わり、パワーアップ



①①こういう穴を見つけて入るとエレベーターで別のフロアに行ける。うまく利用しよう

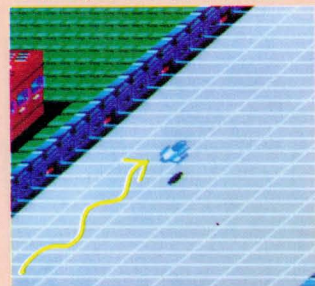


エレベーターで行ったり来たり

自機の動きはかわいく、ゆかい!

ふわふわ

①エアーバイクはいつでも上下にゆれている。このふわふわがかわいい



くるくる

①自機は慣性もあって操作がムズい。8方向へ、くるくる動くのがゆかい



ボスキャラは1面から強いぞー!!

①エレベーターをたくさん使ってやっと見つけた1面のボスキャラ。弾を十分持っていないと倒せないぞ



©ハートソフト

発売中

人気AVG&RPG『拔忍伝説』の必笑番外編!

拔忍伝説

闇からの訪問者

ブレイン・グレイ

☎03-264-3039

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	※欄外参照



伏は邪鬼丸、自分は妖怪。
これは究極の「裏拔忍」なのだ。

本編『拔忍伝説』で、邪鬼丸が退治した妖怪・牛面。そのこどもの牛太郎が、番外編の主人公なのだ。彼は両親の仇を討つために、につき邪鬼丸の後を追う。ところが、まじめにやっているつもりでも、

牛太郎の行動はどこかコミカルだ。そんなところが本編とひとあじ違う『番外編』なのだ。



邪鬼丸

◆本編の主人公のひとりだが番外編では仇役だ



◆牛之進と牛兵衛は本編の幻妖斎や小源太のような牛太郎の心強い(?)仲間

本編の牛面

牛太郎



◆いまは亡き牛面はまじめ、でもこどもの牛太郎はまぬけっばい

牛太郎の最初の試練はヨツパライの相手。これでもRPG!

RPGといえば、情報集めが鉄則。で、本編でも登場した前鬼、後鬼のとこへまず行く。すると、飲んだくれの後鬼に邪鬼丸の居所を教える代わりに酒を30本持って来いと

脅迫される。これがキツイ。本編同様に食べ物を拾い集めてお金に換え(なかなか買ってくれない)、お酒をかう。その繰り返しなのだ。ヨツパライってなんてわがままなの。



◆前鬼のところ行ってみると早くも邪鬼丸を発見。立ち聞きしちゃった

◆酒ぐせの悪い後鬼に捕まって、牛太郎は悪戦苦闘。うえ〜ん!

走って、話して、闘って。
伏を討って……楽しじゃないなあ。

情報を得るためとはいえ、ヨツパライのために苦労してお酒をかうのも牛太郎の運命なら、地道に山野をかけめぐるのも彼の運命。気をとりなおして、きっちり情報を集め、邪鬼丸を追いかける。でも、

追いかければ当然おなかも減るし、出会う敵の人間はものすごく陰険(こういうヤツには必殺ワザのシッポムチを使うにかぎる)だし、なんて世の中はきびしいのだ。頼りは仲間



◆どこかで見た。そう本編と同じだ

◆めえは妖怪仲間



◆人間は敵。だってボク妖怪だもん

◆小豆やどんぐりは大好物なんだ!

美少女さちとの出会い。
牛太郎の運命が、意外な方向へ……

純情な牛太郎の苦しいばかりの人生にも、光が射すときだってある。目の不自由な美少女さちとのめぐりあいは、牛太郎のつらい日々を一時でも忘れさせてくれた。彼女との出会いで、この後の牛太郎の運命が意外な方向へ……。



◆ついに邪鬼丸たちを見つけた

◆邪鬼丸を追って、琵琶湖にこぎだしたのはいいけれど……あつ、舟が沈む!



びえええ〜!

©ブレイン・グレイ ※このゲームは本編の『拔忍伝説』購入者のみ、通信販売で買うことができるものです。3,000円。

6月24日発売予定

トランプのひとり遊びをMSX2で



A♥ ソリテア
ロイヤル

Solitaire Royale



ゲームアーツ
☎03-984-1136

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

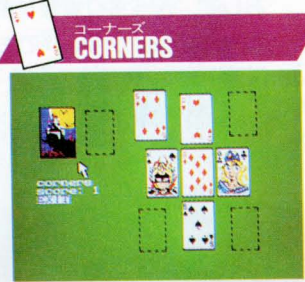
8つのソリテアがぎっしり

ソリテアとはトランプの一人遊びのこと。場に並んだカードを決められた順番に取りたり並べたりして、それぞれの完成形を目指すゲームだ。このソフトには、8種類のソリテアが入っていて、個別に遊ぶことも、全種類をとおし

て遊ぶこともできる。また練習用モードもあって、同じ並びのカードで納得のいくまでプレイできるのだ。カードの絵柄はきれいなうえ10種類と豊富で選択もできる。マウスやジョイパッドなどにも対応していて操作性も最高だ。



①隠れてないカードのうち、合計が13になる組み合わせの2枚のカード(Kは1枚)を取っていく



①4スミは同じマークで指定の数から1ずつ上に、ほかはマークを問わず1ずつ下に置き山をなくす



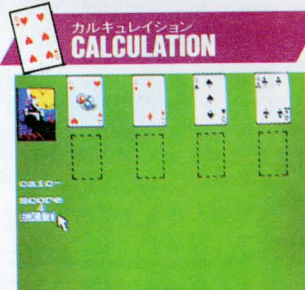
①山か下段の手前のカードを、上段にマークごとにA(エース)から順に並べてすべて重なれば終了



①中央下の手札より1上か下のカードを場のいちばん手前から取って場のカードをなくす



①Aの上にマークごとに2からKまでを並べる。場は2回切り直しができ好きなカードが1回ひける



①A~4が並んだカードに、その数値を足した順序で列を作るゲーム。たとえば2の次は4、6、8



①キャンフィールドとルールと目的が同じ。違う点は整理する山がないこととカードの配置くらい



①これもキャンフィールドと同じ。違う点は左上の山から1枚ずつめくり、山はめくりきったらおわり

おまけの
A♥
チルドレンズ ゲーム
CHILDREN'S GAME
このソフトには、はじめてソリテアで遊ぶ人のために、入門用ゲームが3種類入っている。ここで、カードの動かし方などの基本的な操作をしっかり覚えよう。



CONCENTRATION

①おなじみ神経衰弱。1P用と2P用がある



PAIRS

①真ん中と同じ数のカードをとるゲーム



ザ・ウィッシュ
THE WISH

①古いゲーム。クリアすると願いがかなう?

MISSING PAGE

MISSING PAGE

発売中発売中発売中発売中発売中

発売中発売中発売中発売中

発売中のゲームを再チェック!

ON SALE

期間/4月14日から5月14日まで

先月号に引きつづき、
発売が確認されたゲームを
ショップのJ&P町田店のかたとメーカー
のご協力でまとめました。

協力: J&P町田店

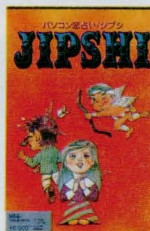
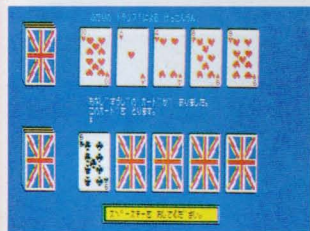
4月

15日/★紫醜羅(サジリ)

株日本テレネット(D)6,800円
..... 6月号<FAN NEWS>105ページで紹介

20日/★ジプシー

チャンピオンソフト販売(D)8,000円



③恋愛、結婚運などを、星座や血液型、名前やトランプで占うソフト。ちなみに担当とAIF(松下のMSX2d)を占うと、相性はいいけど子宝にめぐまれな。当たっている!?

21日/★艶談源平争乱記・いろはにほへと

全流通(D)6,800円



③タケンは高校1年生。日本史の試験に源義経と源頼朝を逆に書いたことから、タイムスリップして歴史を変えようとする。十二単衣の女性も登場する、ちょっとムフのAVG。

28日/★制覇

日本物産(D)6,800円
..... 6月号<FAN NEWS>106ページで紹介

28日/★ファミクル・パロディック

BIT²(R)6,800円
..... 5月号<FAN NEWS>105ページ、今月号<ゲーム十字軍>22~31ページで紹介

28日/★パロディウス

コナミ(R)5,800円
..... 3月号<緊急情報>18~20ページ、4月号<FAN ATTACK>12~18ページ、6月号<ゲーム十字軍>30~31ページで紹介

28日/★第4のユニット

データウエスト(D)6,800円
..... 5月号<COMING SOON>114ページで紹介

29日/★ゾイド

東芝EMI(R)5,800円
..... 5月号<FAN NEWS>104ページで紹介

30日/★セイレーン

マイクロキャビン(D)7,800円
..... 6月号<FAN NEWS>94~95ページで紹介

30日/★拔忍伝説番外編

ブレイン・グレイ(D)3,000円
..... 今月号<FAN NEWS>109ページで紹介
注意: 番外編は本編の『拔忍伝説』を購入した人しか買うことができません

5月

2日/★麻雀狂時代SPECIAL

マイクロネット(D)6,800円
..... 6月号<FAN NEWS>107ページで紹介

10日/★ミステー

チャンピオンソフト販売(D)6,800円



③名門高校に通う私はJUNKO。ある日クラスメートのみゆきが下校途中に突然記憶喪失になってしまった。親友の記憶を取り戻すために、調査にのりだしたのだけど..... AVG。

14日/★殺人倶楽部※

マイクロキャビン(R)7,800円
..... 5月号<FAN NEWS>96~97ページで紹介

14日/★ザ・マン・アイ・ラブ

シンキングラビット(D)7,800円
..... 今月号<FAN NEWS>102~103ページで紹介

14日/★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

光荣(D+音楽テープ)12,300円
..... 今月号<FAN NEWS>94~99ページで紹介

番外追加情報

先月の情報に以下のものがありました。ごめんなさい。

3月21日MSX英和辞典/ハイスコアメディアワーク(R)6,800円

4月11日★大戦略マップ集※/マイクロキャビン(D)3,000円

★印はMSX2専用、(R)はROM版、(D)はディスク版です。※印はメーカーで在庫切れただしショップにはあります。

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今月はちょっと小さなカミングスーン。でもここには載らなくても、巻頭で特集している夏に期待のビッグゲームもひかえていて、まだまだMSX界は大豊作!! コナミからはな

つかしに、知る人ぞ知る『王家の谷』の続編も登場して期待はふくらむばかり。そのほかかわいいのキャラクタゲームや本格囲碁ソフトまで、なんだかんだいってもやっぱり豊作!!

王家の谷エルギーザの封印

■コナミ■☎03-264-5678■7月25日発売予定

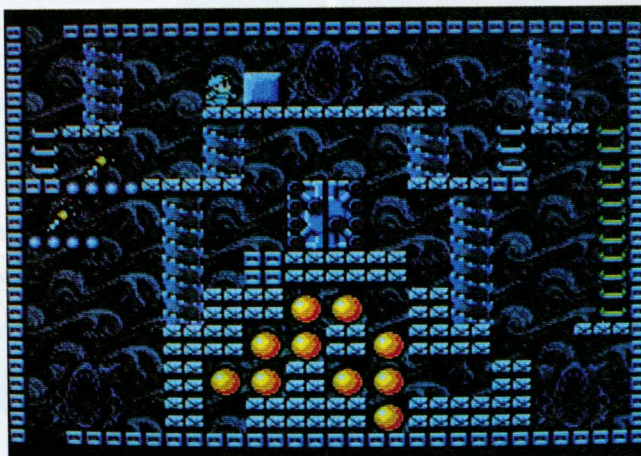
あの王家の谷がぐんとグレードアップ

古代ピラミッドは、移民だった古代エジプトの王達の魂を、故郷である謎の惑星レムールへ移送する装置だった。代々エジプトに魅せられ、ピラミッドを調査していた「ピック13世」は、惑星レムールの中枢ピラミッドを調査しに1人で向かった。

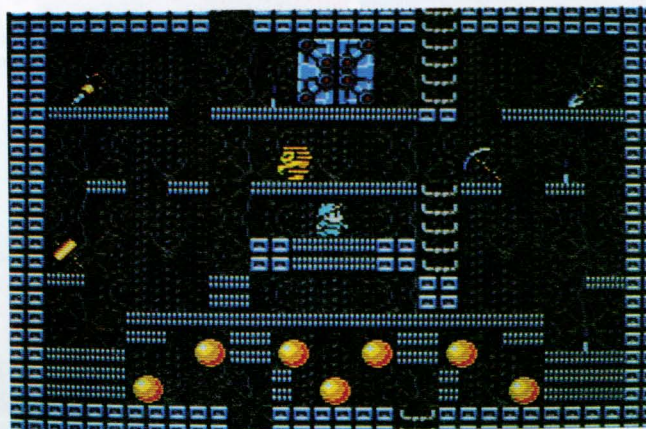
ゲームは、全部で6つあるピラミッドの内部の部屋でキーを手に入れ、1室ずつ封印扉をクリアしていくのだ。部

屋は各ピラミッドに10室あり、1室の画面数は1~9画面とさまざま。各室では、回転扉、一方通行扉、シャッター、消えるフロアやハシゴ、移動石などいろいろなしかけがキミを待ち受けている。ジャンプやナイフ、ツルハシなどのアイテムで切りぬける!

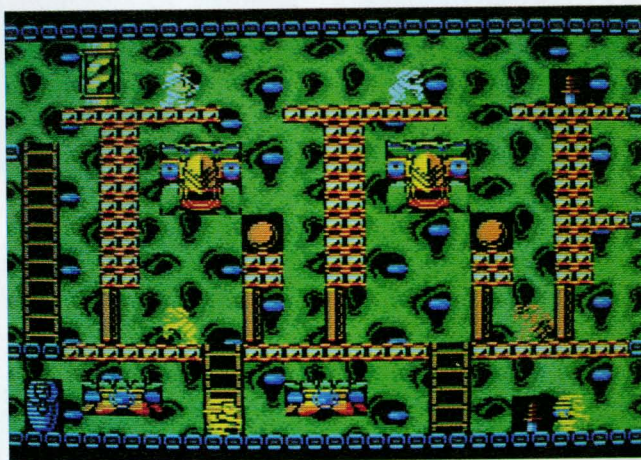
ピラミッドの奥深くにある最終ステージに行き、中枢部の機能をストップさせることが最終目的だ。



⬆️エディット機能でオリジナル面も作れる。コンテストもあるそうだ



⬆️ハンマーやスコップ、ツルハシなどをうまく利用してクリアしよう



⬆️MSX1版、2版同時発売なのだ。これはMSX1版、あとの写真は2版

アカンベドラゴン

■ウインキーソフト ■ ☎06-388-8177 ■6月下旬発売予定
キャラが楽しいストラテジーアクション

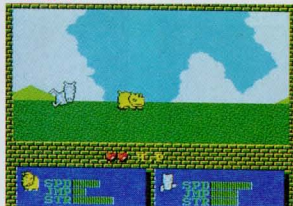
媒体	LD 200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション



④アクションシーンでは、弾を撃つ瞬間キャラの姿が変わる。こいつはやくぎっぱいので白スーツでドスを投げる。ほかに仮面ライダーなどもあるぞ



③ストラテジックシーンで移動。駒の移動はチェスに近てる



⑤敵のやられた姿が面白い

人気のキャラクタ「アカンベドラゴン」とその仲間が活躍するゲームだ。ストラテジックシーンでアカンベドラゴンと仲間5匹を動かしてゲームを進めて、敵とぶつかりと画面が切り換わってアクションシーンになる。ここで敵と戦って、最終的に敵のボスを倒せば面クリアだ。アカンベがやられたらゲーム終了。チームワークよく戦おう。

全5面で登場する敵の数は40~50種類。アクションシーンの背景はストラテジックシーンの地形に左右され、各面4パターンずつ、全20パターンある。松下から発売予定のFMパックに対応していてBGMがFM音源で聞ける。

囲碁倶楽部

■ソニー ■ ☎03-448-3311 ■6月21日発売予定
知らない人とも通信で遊べる本格囲碁!

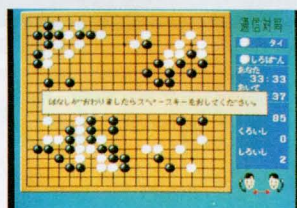
媒体	LD 200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	30,000円
ジャンル	囲碁

MSXのソフトとしては信じがたい3万円という価格で、しかも2DDのディスク3枚組みという主として通信用の大型囲碁ソフトの登場だ。

モデムがないとその機能は十分には活用できないが、目玉の機能は通信で遊ぶ対局。これで遠くの知人ともパソコ

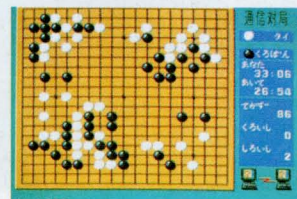
ンを通して囲碁が楽しめる。また、中断・再開することも可能で、対局中にエラーなどで接続が切れたり、相手の電源が切れたりしても、続きが簡単にできる。また、6月より開始のアイシステムの囲碁ネットワーク(名称GO-NET)に入会すれば、通信での囲

碁の対局はもちろん、ゲームやショッピングサービスなど、ホビーを中心としたネットワークサービスも受けることができるのだ。将来的にはファミコンや、PC-98などの本格16ビットパソコンもサポートする予定とのこと。囲碁の通信でMSXパソコンのわく



⑥通信でまったく知らない人とも対戦できるなんて画期的!が広がるぞ。

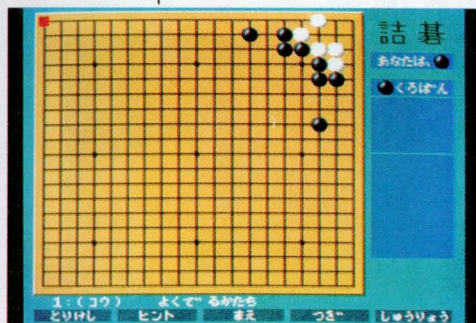
そのほかゲーム自体には、星、小目、目外しなど約150題の定石がマスターできる定石機能や、合計100題の詰碁で石の形を身につけ、棋力アップをはかれる詰碁、80局の古典名局を見て実戦感覚を養う名局観賞、9、13、19路の碁盤になる自由対局や、棋譜の登録や再現など、機能は豊富。



⑦通信囲碁の対局中。相手はどんな手を打ってくるか



④キレイな画面で囲碁の定石が学べる



⑤100題の詰碁で棋力アップをはからう

殺意の接吻(くちづけ)

アナザー ストーリー オフ マンハッタン レクイエム
another story of MANHATTAN REQUIEM

■リバーヒルソフト■☎092-771-0328■6月下旬発売予定

MSX版は単体でも楽しめる親切ソフト

他機種ではすでに発売されている、あの『マンハッタンレクイエム』のアナザーストーリー、『殺意の接吻』がMSX2でも発売だ。しかもMSX版に限り、『マンハッタン〜』

がなくてもプレイでき、捜査手帳なども同様に付いているという親切ソフトだ。

当然、主人公はJ. B. ハロルド。彼が親友ジャドやその娘ジェーンなどと、サラ・

媒体	2D
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	AVG



①捜査の休憩画面はいいしょ。やっぱり捜査の採点もしてくれる

ゲームはコマンド選択方式だが、『マンハッタン〜』のように、すべてのコマンドを実行していけばいいのではなく、途中に推理しなければならない部分があって、そこでまちがえると先へは進めないというようにやや難しい。



②『マンハッタン〜』での悪人が善人になってたりする



③サラのアパート。意外なところもスミまで調べよう



④証拠品を見せると下のウィンドウに表示される。これは口紅

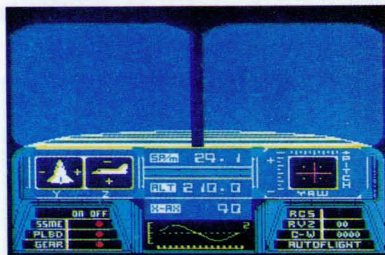
スペースシャトル

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161

■6月21日発売予定

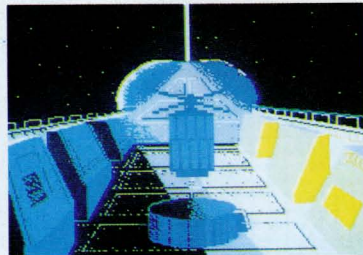
宇宙を飛ぶシミュレーション

スペースシャトルのシミュレーションゲームだ。モードは、自動フライト(練習用モード、危険なときは地上から制御されミスを補正してくれる)、シミュレーター(操縦の大半を自分で制御するモード)、STS 101(作戦モード、すべて自分で操縦する)の3種類。



①画面はシャトルのコックピットから見た光景だ。計器類もいっぱいならんでいる

キミの任務は、シャトルを発進させ、地上210マイルに正規の軌道を作り、極秘の科学衛星を発射すること。あとは、他の衛星とドッキングして燃料を補給し、再突入のためにシャトルを旋回させ基地に着陸すればOK、という具合だ。任務を成功させるのは至難のワザだ。



②宇宙にいったら、貨物室のドアを開けて衛星を発射しよう。あとはもどるだけ

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	4,900円
ジャンル	シミュレーション

TDF怪獣大戦争

■データウエスト■☎06-6888-1336■7月8日発売予定

怪獣映画をシミュレーションで遊ぶ

すでに他機種で出ているものの移植版。怪獣と戦うシミュレーションゲームだ。キミは指揮官となってTDF軍を操作し、ドクタースルー軍の怪獣を全滅させれば勝利だ。はじめにユニットを配置してゲームスタート。ユニットには戦闘機からトレーラーまであって、これらのユニットの配置が勝利のきめ手。怪獣の手から街を守れ!



媒体	2D
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

①ユニットの中でも戦闘機の配置は特に重要。よく考えて!

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは
MSX2専用の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	上旬 ★エンペラーの女たち(D)/オメガシステム/7,800円
	上旬 ★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	上旬 ★一石にかけける青春(D)/ログ/7,800円
	15日 ★燃えろ!! 熱闘野球'88(R)/ジャレコ/8,500円
	中旬 ★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//7,800円
	20日 ★リトルパンパイアー(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	21日 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)/ソニー/9,800円
	21日 ★ファミリーボクシング(R)/ソニー/6,800円
	21日 ★囲碁倶楽部(D)/ソニー/30,000円
	21日 ★ゾンビハンター(R)/ハイスコアメディアワーク/5,800円
	21日 スペースシャトル(R)/ポニーキャニオン/4,900円
	22日 ★ドルイド(R)/日本デクスタ/6,800円
	24日 ★ソリテアロイアル(D)/ゲームアーツ/6,800円
	下旬 ★テストメント(D)/バショウハウス/6,800円
7月	下旬 ★シャドウハンター(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	下旬 ★ちよっと名探偵(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	下旬 ★殺意の接吻(D)/リバーヒルソフト/6,800円
	1日 ★センサーキッド(R)/ソニー/6,800円
	8日 MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/390円
	8日 ★TDF 怪獣大戦争(D)/データウエスト/6,800円
	10日 ★ディスクステーション(D)/コンパイル/980円
	10日 ★美しき獲物たちPART4(D)/グレイトソフト/4,000円
	上旬 ★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬 ★スターシップランデブー(D)/スキャットトラスト/7,800円
	上旬 ★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	上旬 ★ルパン三世 バビロンの黄金伝説(R)/東宝/7,800円
	上旬 ★雑学オリンピックPART II (仮称)(D)/ハード/6,800円
	14日 ★ヨトゥーン(D)/ザインソフト/7,800円
8月	14日 ★ハイデッカー(D)/ザインソフト/7,800円
	15日 ★イース II (D)/日本ファルコム/7,800円
	中旬 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	中旬 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	中旬 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	中旬 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	中旬 ★クリムゾン(D)/スキャットトラスト/6,800円
	中旬 ★クリムゾン(R)/スキャットトラスト/7,200円
	中旬 ★写真館 II (D)/ハード/6,800円
	中旬 FMバック(R)/パナミュージアメントプロダクション/7,800円
	20日 ★ブレイカー(D)/ホット・ビー/価格未定
	21日 ★スターヴァージン(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日 ★ボールプレイヤー(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬 ★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/6,800円
8月	下旬 ★アレスタ(R)/コンパイル/6,800円
	下旬 ★日本語MSX-DOS2(R+D)/アスキー/34,800円
	下旬 ★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/価格未定
	下旬 ★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/価格未定
	8日 MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/360円
	8日 ★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円
	上旬 ★エグザイル(D)/株日本テレネット/7,800円
	上旬 ★クインブル(R)/BITe/5,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬 ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	中旬 ★ザ・リターンオブイスター(R)/ナムコ/6,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	中旬 ★スナッチャー(D:SCCカートリッジつき)/コナミ/価格未定
	中旬 ★テラクレス(D)/日本物産/価格未定
	下旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬 ★ニャンクルの大運動会(仮称)(D)/パナソフト/6,800円
	? ★ソーブランド II (D)/ハード/7,800円
	? R・TYPE(R)/アイレム/価格未定
	? ★田代まさしのプリンセスがいっぱい(R)/ハル研究所/価格未定
	? ★目指せバチプロバチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定
	8日 MSX・FAN10月号/徳間書店/360円
	21日 ★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/価格未定
	下旬 ★トワイライトゾーン II (D)/グレイトソフト/6,800円
	? ★華三弦(D)/STUDIO オフサイド/7,800円
	? ★ラストハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/7,800円
9月	? ★幽霊君(R)/システムサコム/価格未定
	? ★ガリバーの大冒険(仮称)(D)/コンピュータブレイン/6,800円
	? ★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(R)/ピクチャー音楽産業/価格未定
	サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
	★アークティック(D)/アートディンク/5,800円
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットトラスト/7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットトラスト/7,800円
	★マイトアンドマジック(R)/スタークラフト/9,800円
	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★めぞん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/7,800円
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/価格未定
発売日未定	★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★アクトジェット(R)/システムソフト/価格未定
	★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャットトラスト/価格未定
	★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定
	★ワンダーボーイ II モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★秘録 首斬り館(D)/BITe/価格未定
	★雀豪①(D)/ピクチャー音楽産業/価格未定
発売日未定	★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定
	★ファンタジー II (D)/ボーステック/価格未定
	★孔雀王(R)/ポニーキャニオン/価格未定
	★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャビン/価格未定
	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★お嬢様くらぶ(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円
	★あさりワールドRPG(仮称)(R)/ゲームアーツ/価格未定
	(機種未定) 占いセッション(媒体未定)/コナミ/価格未定
	(機種未定) ファミリーテニス(媒体未定)/ナムコ/価格未定
	(機種未定) ビバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定

この情報は5月27日現在のものです。

●本誌5月号109ページで紹介した『テストメント』(バショウハウス)は、内容変更等のため2DDディスク2枚組で6月下旬に発売が延びました。
●ソニーのワープロセットは発売中止になりました。

ゲームの潮流を変え、社会をも 変えてしまうゲームを作りたい

ゲームセンター発PCエンジン経由でMSX(しかもRAM8K対応!)について登場する、ひさびさの大型シューティングゲーム『R・TYPE』。アイレムの開発部は「ソフトハウス界の吉本興業」と呼ばれるほどユニークなスタッフが多数、秘密のベールに包まれて顔も名前も公表できない。だが、背中と声のクリップには成功した。



◆アイレム開発部スタッフの背中

MSXにR・TYPEの感触をN:スコアネーム、NORIBOZと申します。

AK: AKIOです。

AB: ABIKOです。

N: 私は、MSX版でのマネージメントをしております。MSX版では、R・TYPEの「感触」に気を配りました。自機やレーザー、敵キャラの動きとかですね。そこさえキチツといっていれば満足してもらえるんじゃないかと思います。R・TYPEそのものの企画はABIKOで、デザイン担当がAKIOです。

R・TYPEを作ったコンビ

AB: 最初は、落書きから始まるんです。そのうち、ドット用紙というのにゲーム内容やキャラクタの動きを図や文章でまとめてデザイナーに渡します。で、

FAN CLIP R・TYPE

語り手
ABIKO AKIO
NORIBOZ
(アイレム販売・開発部)

あびこ 1966年、大阪生まれ。大阪市立工芸高校デザイン科卒業、「1年ほど遊んで」アイレム入社。現在、ゲームの企画担当/あきお 1963年、大阪生まれ。大阪芸大美術学科(油絵専攻)卒、「遊んでいるうちに」アイレム入社。現在、デザイン担当/のりぼず 1959年、大阪生まれ。大阪工大付属高校卒業、デザイン学校で学び「バンド活動などをやっていたので」サウンド担当としてアイレム入社。現在はファミコンMSXなどのソフト開発でのマネージメント担当。

デザイナーが絵をかくてプログラムのほうへ渡すという手順なんですけど、R・TYPEの場合はデザイナーが付け加えた要素も多かったですね。絵が先にあって、それに動きをつけたりしたものもあります。

AK: 相談しながらね。

AB: 名前は、いろんな光線で戦うので、ray type。そこからR・TYPEとしたんです。Rやとくともええし。

N: レーザー(laser)の字を



◆秘密がいっぱいある開発部の1室

間違えたというウワサもありますがそうやないんです(笑)。

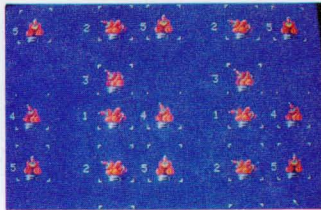
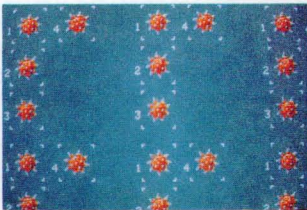
AK: ぼくがこの世界に入ったきっかけは「グラディウス」なんです。もう崇拜してます。R・TYPEを作るときは意識せんとこで思うてたんですけど、どっかで意識してるでしょうね。

こんなゲームを作りたい

N: いろいろ考えますが、つまるところはプレイヤーが望んでいるゲーム、あるいは新しい世界を提示できるゲームを作りたいですね。

AK: ぼくが作りたいゲームは、自分のしたいゲームです。金入るからにはスカッとして帰りたい。もう連射連射のね。

AB: ぼくは小学生のときに親の金くすねてピクピクしながらゲームセンターに行ってたクチで(笑)。そのころは『インベーダーゲーム』が登場して社会問題にまでなってたところでした。そういう、ゲーム業界の流れを変えるような、社会をも変えてしまうような、大きなゲームを作りたいと思うてます。



◆3人のスタッフの顔のかわり。R・TYPE(ゲームセンター版)で最終的にボツになった未公開キャラクタの開発画面

■PUBLISHER=山下辰巳<編集>徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+小林英憲+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦<制作> ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デズライ<釜田泰行+鈴木潤>+若尾輝見+菅治孝+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+野見山つづじ+なつやませいじゅ ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす<村山成幸>+関ワード・ポップ<筒井雅浩+石塚壮一+崎山裕子+平間順子+熊木紀久枝+姫野典子+佐取恵> ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

「激ペナ本」

を付録につけた

かった。激ペナのすべてが透視図のようにはっきり見えてくる付録を。そのエディット理論を読めば、どこよりも強力に個性的なチームが作れるようになる付録を。その打撃理論をマスターすれば、ボールがバットに吸いこまれスタンドに消えていくような付録を。ピッチャーの能力を最大限に引き出す監督術や、意識的にセカンドゴロに打ちとり、いざとなれば三振に切つてとる投球術について、正確なデータとともに解説してあるような付録を。そんな付録をわたしたちは作りたい。しかし、市販バージョンを手に入れたのがやっと5月の18日。2日で作れば間にあうが、そんな短期間では絶対にいいものは作れない。PENNNANTの「N」が1個抜け落ちるような、ダサイ付録にしたい。わたしたちは、形だけの付録より、実質をとって、あえて付録の制作を1か月遅らせることにしたのであった。諸君、待っていたまえ。来月号は、未来永劫、「激ペナの聖典」としてMSXユーザーのあいだで語り継がれる、そんな付録を絶対きつと必ず付ける! ほんとにできたら、

次号8月号は
ミルキーウェイが
夜空に広がる
7月8日発売!

AD INDEX

アスキー	117
工画堂スタジオ	86
コナミ	119、表3
コンパイル	83
サンクレスト	69
ソニー	表2、3、4
T & Eソフト	88、89、90
テクノポリスソフト	87
東芝EMI	82
徳間書店	85、91
日本電子技術教育	45
日本ファルコム	77
ハート電子	84
ハミングバード	80
BIT ²	78
プレイングレイ	81
マイクロキャビン	79
松下電器産業	表4

MSX2のワープロ!!
文字の修飾機能も豊富で、
アツと驚く変換速度。
これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteII。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

*MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶日本語MSX-WriteIIの主な特長 ●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能：RAMディスクへの書き込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 にほんご
エムエスエックス-ライトII
MSX-WriteII

価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご利用いただけます。

は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MS-2: The WORDは、株式会社アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

一太郎は、株式会社システム・ソフトの商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：[日本語MSX-WriteII] 優待販売のご案内

内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハカ

キをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・

商品名・使用機種を明記の上、宣伝

部FAN係までハカキでお申し込みく

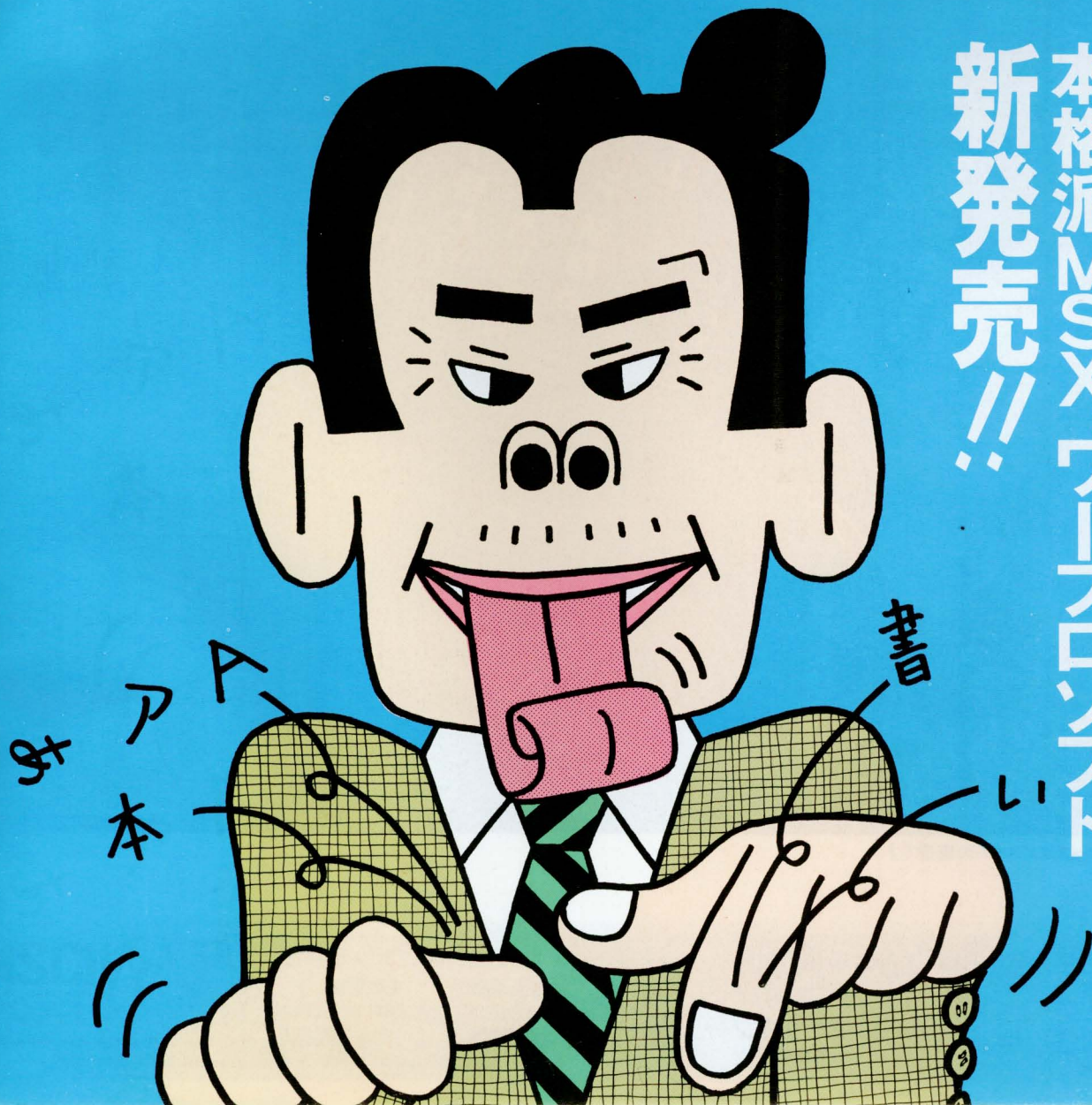
さい。〒107-24 東京都港区南青山

6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株

アスキー営業本部 TEL 03/48618080

株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!



【怪情報】

西暦2042年、
ネオ・コウペンシティ

謎の生命体バイオロイドの
出現によって、人類は
異常な危機に直面していた。
彼らは冬とともに現われ、人を殺害。
密かに本人とすり替わり、
みるみる社会へと浸透してゆく……
推理、追跡、そして銃撃戦。
コナミの新作は、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
コナミ初のDISK版で、
この夏を震撼させる。



●MSXマークはアスキーの商標です。

新作情報

王家の谷・エルギーザの封印

7月下旬発売予定

コナミの占いセンセーション

8月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区

本社:03-262-9110

関西地区

大阪:06-334-0399

北海道地区

札幌:011-851-3000

東北地区

青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000

北陸地区

新潟:025-229-1141

四国地区

愛媛-松山:0899-33-3399

九州地区

福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606



サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組) + SCCカートリッジ付
価格未定 緊急制作開始/8月全国同時発売予定

© KONAMI 1988

PC8801版
も同時発売

THE
70野球

激突!!ペナントレース

MSX2対応 1Mビット SCC搭載 5,800円

絶賛発売中

タコは
地球を救う

パロディウス

MSX2対応 1Mビット SCC搭載 5,800円

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

はっぴなもし、フロッピーが録こしなる。



A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

パナミュージメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、
ふたつのアシュギーマソフだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 価格 6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 価格 6,800円

パナミュージメントカートリッジ
SW-M001 価格 3,800円

※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K, VRAM128K)

そこで、最初からフロッピー
がついたA1Fはどうだろう。
あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの
54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。
買ったその日から、グラフィックも住所録も
いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、
独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1F 標準価格 **54,800円**

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業
をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真100番地 松下電器
産業㈱ 情報機器部 MXF 係まで。MSX はアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射
式ジョイパッド、おもしろ
ソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう！
A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク
「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ：日本テレネット ☎075(211)3441

Panasonic A1F

松下電器産業株式会社

1988年7月号
定価360円